TV JACK / INTELLIVISION / ARCADIA / VECTREX / RX-78 / PIPPIN ATMARK / PLAYDIA / WONDER SWAN
バンダイゲーム機
パーフェクトカタログ
BANDAI GAME CONSOLE PERFECT CATALOGUE
G-MOOK 224
前田尋之・監修
Supervised by Hiroyuki Maeda
CRAZY CLIMBING
SwanCrystal
PiPP!N
PowerPC
TV JACK
インテレビジョン
アルカディア
光速船
RX-78
ピピンアットマーク
プレイディア
ワンダースワン
その他LSIゲームなど数々の懐かしアイテムを一同に紹介!
黎明期からゲーム機市場へ挑戦し続けた
バンダイの戦いの記録を振り返る!!
ハードとソフトの両面からバンダイゲーム機を余すことなく解説、圧倒的なボリュームのパーフェクトカタログ
バンダイゲーム機パーフェクトカタログ
BANDAI GAME CONSOLE PERFECT CATALOGUE
前田尋之・監修
ジーウォーク

光速船
SUPER VISION 8000
SwanCrystal
SOUND
START
POWER

まえがき

当初は私自身、ここまで続くとは予想できなかったパーフェクトカタログだが、主だったゲーム機はたいていやり尽くした状態で次に手掛けた題材はなんとバンダイゲーム機の特集本である。

実は本書に掲載したハードはいずれもぜひ扱ってみたかった機種ばかりだったのだが、いかんせんテーマとしては小粒なものばかりで1冊の本にまとめるにはページ数も少なく、また読者がついて来てくれるかどうか不安であった。とあるレトロゲームコレクターさんにこの話題を切り出したところ、「だったら1冊にまとめてみたらいいんじゃないか」という言葉をいただき、あれよあれよと実現に向けて企画がまとまっていった次第である。何でも言ってみるもんだ。

そんな経緯で始まったバンダイゲーム機であるが、1冊にまとめる過程において当時のバンダイがどれだけデジタルエンタテインメントという分野に注力してきたかが今更ながらひしひしと伝わってきた。

TV JACKでエレクトロニクス玩具の分野に参入してから、さまざまなアプローチでデジタルエンタテインメントというものを模索してきていた。結果的にそのほとんどは成功したとは言いがたく、歴史の波に飲まれてしまったゲーム機たちばかりである。しかし、それらの試行錯誤は決して無駄な努力ではなく、そういった知見の積み重ねがあればこそ、単なる玩具メーカーの枠を超えた総合エンタテインメント企業として存続できているのではないか。今では本心からそう思う。

本書では、バンダイがこれまで手掛けてきたゲーム機（中にはゲーム機とは呼べないものもあるが）について、単なるハードやソフトの紹介ではなく、当時のバンダイが何を思い描いていたのかを現在集められる資料をもとに可能な限り考察してみた。

もちろんゲームは遊ぶものだし、楽しむことができればそれがエンタテインメントの本懐である。しかし、数十年経った今だからこそ振り返ることで見えてくるものに思いを馳せるのもレトロゲームの楽しみ方ではないか。特に今回の本ではそれを改めて考えさせられた。本書を手にとってくださった皆様の中にも、何かひとつ心に残るものがあれば本書を企画・編集・執筆した者としてこの上ない喜びである。

2021年5月　前田尋之

バンダイゲーム機

BANDAI GAME CONSOLE PERFECT CATALOGUE

CHAPTER 1

ワンダースワンハード&ソフト大研究

WONDER SWAN HARDWARE CATALOGUE

ワンダースワンソフトオールカタログ

WONDER SWAN SOFTWARE ALL CATALOGUE

パーフェクトカタログ

CONTENTS

CHAPTER 2

インテレビジョンハード&ソフト大研究

INTELLIVISION HARDWARE & SOFT CATALOGUE

CHAPTER 3

アルカディアハード&ソフト大研究

ARCADIA HARDWARE & SOFT CATALOGUE

CHAPTER 4

光速船 ハード&ソフト大研究

VECTREX HARDWARE & SOFT CATALOGUE

CHAPTER 5

RX-78ハード&ソフト大研究

RX-78 HARDWARE & SOFT CATALOGUE

CHAPTER 6

ピピンアットマークハード&ソフト大研究

PIPPIN ATMARK HARDWARE & SOFT CATALOGUE

CHAPTER 7

プレイディアハード&ソフト大研究

PLYDIA HARDWARE & SOFT CATALOGUE

CHAPTER 8

TV JACKハード&ソフト大研究

TV JACK HARDWARE & SOFT CATALOGUE

CHAPTER 9

バンダイLSIハード&ソフト大研究

BANDAI LSI GAME CATALOGUE

CHAPTER 10

歴代バンダイゲーム機ゲームソフト索引

INDEX OF BANDAI GAME SOFTWARE

G-MOOK224
バンダイゲーム機パーフェクトカタログ
監修・前田 尋之

2021年6月24日　第一刷発行

■発行人　日下部 一成
■編集人　田村 耕士
■監修　前田 尋之
■編集スタッフ　稲波 寛和、松田 有加、渡辺 充好
■編集協力　柏木るざりん（電開製作所）、紅 皐月、けんたろ、佐々木憲、Fu-.
■資料協力　プラウドロー、ヘンリー浜川
■発売元　株式会社ジーウォーク
〒153-0051
東京都目黒区上目黒 1-16-8　Yファームビル6 F
電話：03-6452-3118（営業部）　03-5287-5623（編集部）
■編集　株式会社チアソル
■印刷　三共グラフィック株式会社

Printed in Japan

ISBN978-4-86717-185-1

CHAPTER 1 WONDER SWAN

ワンダースワン ハード&ソフト大研究

解説 ワンダースワン：初のサードパーティー制へ

COMMENTARY OF BANDAI GAME MACHINE #1

ゲームボーイの生みの親、横井軍平が最後に手掛けたハード

日本国内のみならず、海外でも横井軍平の名を知るものは多い。任天堂で30年以上に渡って開発畑に従事し、ゲーム&ウオッチ、ゲームボーイを開発。京都の花札屋が世界世界的企業にまで変身させた人間の1人である。任天堂は世界のエンタテインメントの一角に君臨し、1プロジェクトが走れば1 ,000億円単位の金が動く。その現状に堅苦しさを感じた横井は、もっと好きなものを作りたいという願いから任天堂を退社してコトを設立する。慎ましくもその土地（古都）へのリスペクトを感じさせる、横井の人柄が偲ばれる社名だ。

コトは設立後、横井が作りたいものを実現すべく当時4つのプロジェクトが動いており、ワンダースワンはその中の1つだったという。バンダイへはまったく違う商品の提案をしていたが、自然に携帯ゲーム機の話になり、縦横両持ちやコンパクトで燃費の良いスタイリッシュなデザインなど、何回かのディスカッションの中で自然に固まっていった。

スワンという名前はプロジェクトが指導するときに決めた名前で、そのままプロジェクト名になった。水面上は優雅に、水面下はバタバタしているイメージがその理由だったという。この名前は海外も含む商標チェックも無事にパスし、「驚き」という言葉を加えて「ワンダースワン」となった。ちなみにワンダースワンのマークははくちょう座星雲をイメージしたという。途中、横井軍平の事故死というショッキングな事件を乗り越えつつも完成したワンダースワンには、まだ大きな壁が待ち受けていたのである。

▲ワンダースワンのコンセプトからラインナップまで凝縮された、発売直前に発行されたパンフレット。

ニンテンドーDSとの戦い

バンダイがワンダースワンを投入するにあたり、同社にとって初めての案件であり、一番大きな挑戦がサードパーティー制の導入であった。これまで多数のハードを手掛けてきたバンダイだったが、それらはどれもバンダイ1社からのソフト供給であり、サードパーティーに対するライセンス業務、ライブラリをはじめとした開発環境の整備と提供、仕上がったソフトに対する品質管理など、処理をしなければならない案件は山のようにある。ハードを開発するまでは限定された人数のチームでまかなえても、ワンダースワンが存続する限りは部署間を超えた大きなチーム活動で支えていかなければならないのだ。これはまぎれもなく今までのバンダイゲーム機の中で最大級の挑戦だったといえよう。

その結果、30社以上のメーカーがサードパーティ契約を締結し発売から半年足らずで100万台を販売。最終的には350万台以上を出荷する、バンダイで一番売れたゲーム機となった。

下のカコミにも紹介した通り、ワンダースワン専門誌も複数刊行され、ワンダースワンならではの印象に残るタイトルも複数発売された。ワンダースワン以降、バンダイは新たな家庭用ゲーム機を発売していないが、ゲーム黎明期から脈々と紡いできたバンダイの血脈を受け継ぐ新しいハードの姿を見てみたいと思うのは私だけだろうか。今後も是非期待したい。

▲ワンダースワンに参入したメーカーによるソフトラインナップ。

ワンダースワン市場を盛り上げた専門誌の数々

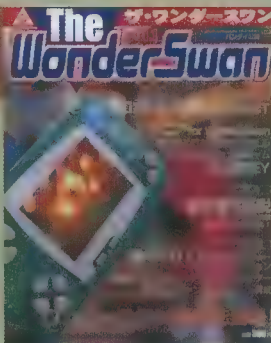
ワンダースワンFAN
発行：徳間書店 / インターメディア

ムック形式のワンダースワン専門誌。『PCエンジンFAN』や『メガドライブFAN』など古くから専門誌を作っているだけにバランスの取れた誌面づくり。

ファミ通ワンダースワン
発行：エンターブレイン

『ファミ通』の増刊という形で発刊されたワンダースワン専門誌。攻略情報に力を入れており、本誌に比べると新作情報や企画記事は少なめ。

The WonderSwan

『The PLAYSTATION』の増刊として発刊されたワンダースワン専門誌。読み物や特集など企画色が強いのが特徴。

ワンダースワン公式ガイドブック
発行：エスクァイア マガジン ジャパン

雑誌ではないが、ワンダースワン発売当時に発刊されたガイドブック。街頭でのグラビア写真が多く、「遊んでいるスタイル」をイメージさせる誌面づくり。

ゲームボーイの対抗馬として発売された横井軍平の忘れ形見

ワンダースワン

バンダイ　1999年3月4日　4,800円

バンダイ初の汎用携帯ゲーム機

ワンダースワンはバンダイが1999年3月4日に発売した携帯型ゲーム機である。これまで数多くの家庭用ゲーム機を発売してきた同社だが、特定のゲームに特化したLSIゲーム機を除けば、ソフト交換式の携帯型ゲーム機の発売は本機が初めてとなる。

16ビットCPUを搭載していながら「単3乾電池1本で30時間以上の連続使

ワンダースワン仕様

型番	SW-001
CPU	16ビットプロセッサ V30MZコア　3.072MHz
メモリ	メインRAM：16Kバイト、EEPROM：128バイト
グラフィック	解像度　：224×144ドット 発色数　：モノクロ8階調（16階調中8階調選択） スプライト　：8×8ドット、最大128個/画面（最大1ライン32個） BG画面　：スクリーン2枚 特殊機能　：スクリーンウィンドウ、スプライトウィンドウ機能
ディスプレイ	2.49インチFSTN反射液晶
サウンド	デジタル音源ステレオ4チャンネル（波形メモリ音源、うち1チャンネルをPCM音源として使用可）
電源	単3アルカリ乾電池1個使用
外形寸法/質量	121(W)×74.3(D)×24.3(H) mm（単3乾電池使用時）　約93g（乾電池含まず）
付属品	単3アルカリ乾電池、取扱説明書（保証書付き）

▲ワンダースワン（クリスタルブルー）のパッケージ。

FRONT VIEW

REAR VIEW

TOP VIEW

BOTTOM VIEW

LEFT SIDE VIEW

RIGHT SIDE VIEW

用が可能」という驚異的な燃費の良さが最大の特徴で、同時期の競合機種であり、8ビットCPU搭載のゲームボーイカラーをはるかに上回る。その反面、燃費を優先するためにモノクロのFSTN液晶を採用したため、ゲームボーイカラーに比べて液晶の反応速度や表現力において大きく見劣りしており、翌年のワンダースワンカラーの発売へと繋がることとなった。

なお、設計・開発はゲームボーイの生みの親である横井軍平が任天堂退社後に設立した会社・コトが担当しており、さらに横井が本機の完成を前に他界したことから期せずして「横井軍平の忘れ形見」「ゲームボーイとの因縁の対決」と評されるなど、多くのトピックを残す製品であった。

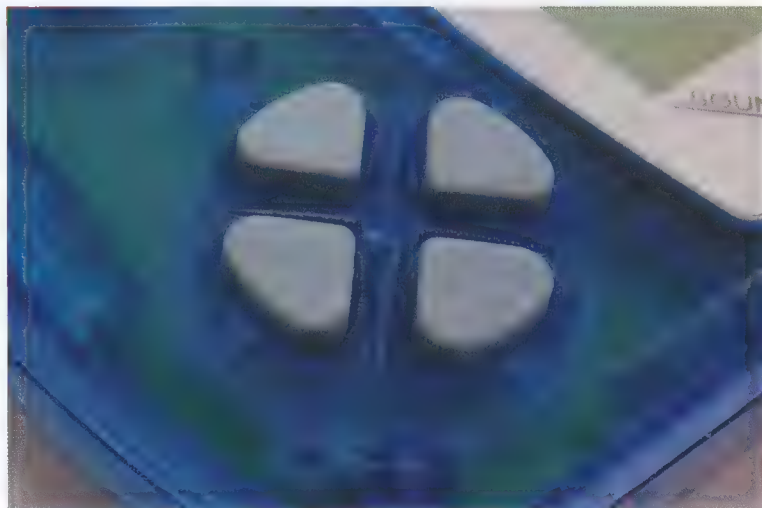
▲縦方向、横方向どちらでも持つことができる携帯型ゲーム機ならではのギミックを搭載したワンダースワン。

独立した2組の方向ボタン

ワンダースワンを特徴づけている要素の1つにXボタンとYボタンがある。これは他の家庭用ゲーム機では方向キーに相当する部分でキャラクターの移動やカーソルの選択などで使われる。

横持ちをしているときには大抵Xボタンを方向キーに使用するケースが多い(ソフトによって操作キーの設定は変わるため、あくまで「大抵」)が、縦持ちの場合はYボタンが方向キーに割り当てられる。またその際にはX3、X4ボタンがA、Bボタンの代わりに使用される。その他、特殊な操作系としては『クレイジークライマー』(P.40)で、X、Yボタン両方を方向キーとして使用するという例もある。

ユニークなのは、XボタンYボタンともに内部で繋がってはおらず4つのボタンがそれぞれ独立しているという点。そのため普通の方向キーではありえない「左右方向を同時押し」「上下方向同時押し」のような入力すら可能だったりする。逆にこの構造だと指の腹を使って素早い操作をするという操作スタイルには向いておらず、特に格闘ゲームの必殺技コマンド入力には苦労させられる。これでアクションゲームやシューティングゲームを思い通り遊ぶにはそれなりに慣れが必要だ。一応、指の腹で方向キーを操作する方法について親指の軸がずれないように手触りで検知できるよう、4つのボタンの間に十字状に盛り上がりを設けてある(左下写真参照)。この十字の中央に親指の中央を置けばズレずに操作できるというわけである。

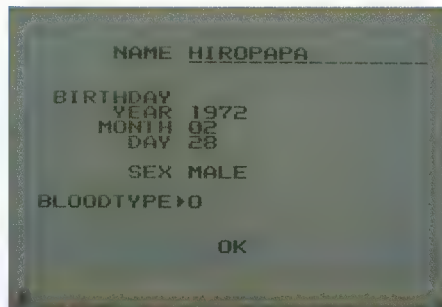
それでもうまく操作できないユーザーのための緩和策として、補助入力アイテム「ワンダーコイン」(P.33)がサミーより発売されており、これを使うことでいくらかの操作感覚向上が見込める。ちなみにこのワンダーコインは『ギルティギア プチ』(P.55)にも同梱されている。

▲赤外線コントローラの操作面。音楽CDを再生する際の操作説明がシルク印刷で刷り込まれている。

◀縦に持った時のXボタン、Yボタンのイメージ。

CATALOGUE

内蔵ROMにも いろいろ仕掛けが

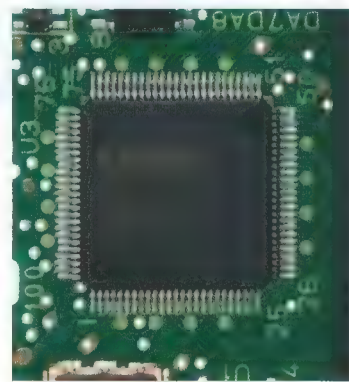
ワンダースワンは徹底した低コストにこだわった製品だけに、このタイプの携帯型ゲーム機に見られるLEDランプなどの補助表示機構すら省略されている。その替わりに液晶画面のマトリックス表示部（ゲーム画面を表示するエリア）の枠外にアイコン表示領域が設けられており、ここにさまざまな情報を表示している。中にはゲームソフト側が任意に表示設定ができる「ETCマーク」というものもあり、ゲームの進行状況に応じて点灯させるといったギミックに利用できる。

あまり知られていない機能だが、ワンダースワンに何かROMカートリッジを挿した状態で「スタートキーを押しながら電源投入」すると、パーソナルデータの入力画面が現れる。個人情報なので必ずしも登録しなければならないという性格のものではないのだが、これを入力しておくと毎回の起動画面中にメッセージを投げかけてくれるようになったり、『スーパーロボット大戦』シリーズなどではプレイヤーのパラメータに影響を及ぼしたりする。折角の機能なのでいろいろ試して遊んでみて欲しい。

▲「スタートボタンを押しながら電源ON」で現れるパーソナル入力画面。個人の端末っぽい小さな配慮がなんとなく嬉しい。

アイコン表示領域

携帯型ゲーム機市場参入第1号機

すでに述べた通り、ワンダースワンを設計・開発したコトは過去に任天堂でゲーム&ウオッチやゲームボーイを生み出した横井軍平が設立した会社である。それらを開発したときの知見を活かして新たな世代の携帯型ゲームを作る。それがワンダースワンの開発コンセプトであった。

ワンダースワンは必要な機能をコトが開発した1個のSoC(System on a chip)「ASWAN」によって賄っており、逆に言えばこのチップが完成したからこそ小型で低消費電力、高性能なゲーム機が実現したといえる。上記のワンダースワンの基板を見ても分かる通り、主要チップはASWAN1個のみでありコストカットにかける執念と、それを下支えできるだけの技術があってこそできたハードといえる。

▲本機を構成する唯一のチップ、ASWAN。演算からグラフィック、サウンドにI/Oまでこれ1つのみで完結している。

CPU編

CPUはNECが開発した米インテルの80186互換の16ビットプロセッサ、V30の組み込み向けバージョン（V30MZ）をベースにしている。V30は1980年代には同社のビジネス用パソコン、PC-9801に搭載されていたCPUで、すでに32ビットプロセッサが主流となっていた1999年において、すでに「枯れた技術」であった。しかもパソコン向けのCPUとしてはメジャーでもゲーム機への搭載実績はほとんどなく、そもそも大量のデータを少ないクロックで処理する向きのプロセッサではなかった。

しかし、ワンダースワンは携帯型ゲーム機というごく小規模なシステムな上にグラフィックもモノクロだから取り扱うデータ数はたかが知れている。さらに組み込み用のV30MZとなれば周辺チップセットまでワンチップで完結でき、いいことづくめであった。むしろ、インテル系CPUはPC-9801はもちろん、IBM PC互換機をはじめあらゆる分野で広く使われていた実績もあったことから技術の蓄積という意味では申し分なくポピュラーなチップであった。そのため、かえって「枯れた技術」ゆえに誰でも扱える使い勝手は良いCPUと判断したのであろう。かくして「初めて16ビットCPUを搭載した携帯型ゲーム機、ワンダースワン」のメインプロセッサが決定したのである。

グラフィック機能編

ワンダースワンの画像表示機能はかなり多彩になっているが、基本的にはスプライトとBG(ワンダースワンではスクリーンと呼称)から構成された2Dグラフィックのアーキテクチャである。ここではごく簡単に表示性能について解説しておきたい。

キャラクタとスクリーン

画面解像度は224 ×144で、キャラクター単位だと28 ×18キャラクターとなる。スクリーンにはそれぞれ256 ×256ドット(32 ×32キャラクタ)の仮想画面があり、その中をスクロール可能である。スクリーンは2枚あって、2重スクロールなどの演出に使えるほか、右下の図解で説明したようなウィンドウ機能用のマスクとして使うことが可能。

なお、キャラクターの定義数は512個までで、スクリーンに配置する際に横方向や縦方向に反転表示することも可能(これはスプライトでも同じ)。ただし、回転拡大縮小機能は存在しない。

スプライト

スプライトは1画面内に128枚まで同時に表示可能で、横方向には32個まで並べることができる。モノクロながらかなり強力なスプライト機能で、画面全部とまではいえないまでも、かなり大きなスプライトキャラを表示・制御することが可能だ。

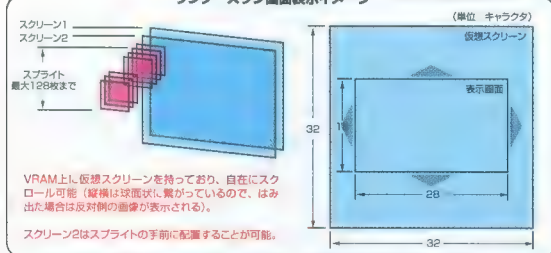
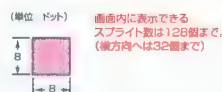
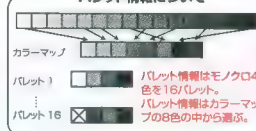
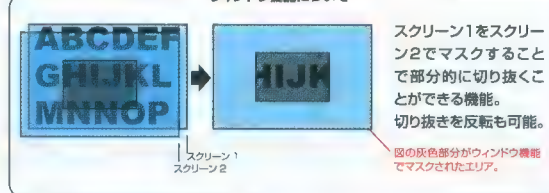
パレット機能

ワンダースワンはモノクロだがパレットの概念があり、4色のパレットを16個まで持つことができる。ただし、16階調モノクロから自由に選べるのではなく、一旦カラーマップに8色まで色を選んでおいて、さらにその中から16個のパレットに設定をする(ワンダースワンのスペックにある「モノクロ8階調」という表記はカラーマップの色数を指している)。

なお、ワンダースワンカラーではカラーマップはなく、16個の各パレットに4,096色の中から任意の色を16色選ぶことができるため、色設計の自由度はかなり高い。

ワンダースワンのグラフィック画面機能概要

タイル定義数について

キャラクタとはスプライトやBGで使用される8×8ドットの構成情報。
上限は512キャラクタ(0番~511番)まで定義することができる。

サウンド機能編

ワンダースワンのサウンド機能は4チャンネルのPCM音源が搭載されている。各チャンネルは左右独立の音量データと符号なし乗算を行って左右それぞれの出力データを生成。内蔵スピーカーの場合は左右を加算合成した上で出力する。波形データは4ビット×32ステップ、16バイトのデータから構成されており、さらにチャンネル1以外の3チャンネルは以下のような個別の付加機能を搭載している。ワンダースワンのスピーカーはコストと本体サイズの都合から圧電ブザーを使用しておりアンプ回路も搭載していない。そのためヘッドホン出力の際には別途アンプ回路を載せる必要上から周辺機器として「ヘッドホンアダプタ」(P.31)が必要となったのである。

サウンド付加機能仕様

チャンネル1	付加機能なし	
チャンネル2	ボイス	8ビットのサンプリングデータを直接出力(切り替え)
チャンネル3	スウィープ	周波数を時間とともに一定の割合で変化させる
チャンネル4	ノイズ	8種類の中から選択したタイプのノイズを発生させる(切り替え)

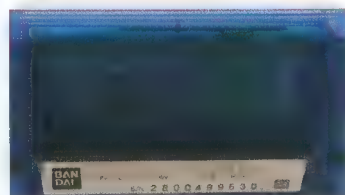
ROMカートリッジ編

ワンダースワンのソフトはROMカートリッジにて供給される。大きさは同世代のゲームボーイアドバンスのものと同程度だが、端子部分が保護されておらず直接露出している点が特徴である。そのためワンダースワン用ROMカートリッジは専用のケースが必ずセットになっており、ゲームを遊ばないときにはそのケースに入れておくことが推奨されている。

ROMカートリッジは表裏の厚みが非対称になっており、ラベル面が外側に来るように挿さないと奥まで刺さらないようになっている。また、ワンダースワンはROMカートリッジを挿した状態でないと本体に通電しないため電源スイッチを入れても電源が入らないので注意が必要だ。

パッケージは紙箱が採用され、パッケージの大きさはゲームボーイのものと近いサイズとなっている。パッケージの構成物はROMカートリッジと取扱説明書。ソフトによっては必要に応じてチラシやアンケートハガキ、封入特典が用意されているものもある。環境保護の観点からか、プラスチック製のインレイは使用されておらず、紙製のスペーサーで保護されている。

ワンダースワンカラーが発売されるに伴って外箱のサイズが変更された。横幅と奥行きは同じだが高さが少し高くなり、モノクロソフトと直感で区別がつきやすくなっている。

なお、ROMカートリッジ自体はモノクロ、カラーともに物理的な特性は同一でカラー専用ソフトでもモノクロのワンダースワンに挿入することができる。もっとも、警告が表示されるだけでゲームはできるわけではないので、その場合は諦めて速やかにワンダースワンカラーを購入することをおすすめする。

▲ROMカートリッジを本体スロットに挿した状態。当然ながらサイズもピッタリで、すっきりと収まる。

▲ワンダースワン用ROMカートリッジの正面および背面写真。表側に厚みがある非対称型なので、表裏逆にしても刺すことはできない。

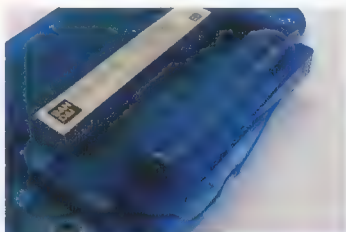
▲ワンダースワン用ソフトのパッケージと封入物。

▲ワンダースワンカラー用ソフトのパッケージと封入物。外箱の縦の長さが長い。

電源・電池編

ゲームボーイでも電池の持続時間に徹底的にこだわった横井軍平が手掛けたハードだけに、ワンダースワンもまず第一義に「コストと電源の持続時間」が設計するに当たっての判断の基準となった。16ビットCPU搭載を決断した理由、FSTN液晶を採用した理由、通常のスピーカーをやめて圧電スピーカーにした理由……すべてはコストと消費電力によるものだったのである。特に圧電スピーカーはアンプなしでも十分な音圧が得られる上に消費電力はわずか10分の1。しかし、ゲーム機の音質にこだわるメーカーであればまず選択しない判断といえる。

最初の試作機では10時間強の持続時間だったものが、各コンポーネントの見直しを繰り返すにつれて15時間、20時間と延びてゆき、実際の製品では単3乾電池で1本で30時間を超える燃費を実現した。これは実に驚異的なレベルといえる。

さらに、電池ボックスに蓋をつけるのではなく、電池ボックス自体を取り外せるようにしたアイデアも面白い。電池ボックスを外して充電池をセットすることで本体自体がさらに小型化できるのだ。他社の携帯型ゲーム機であれば別売りでACアダプターを付けるところを、それすらも不要な機械を作り上げてしまった。電源はワンダースワンの数ある特徴の中でも、開発者の精神が凝縮された箇所といえるのではないだろうか。

▲単3乾電池1個で30時間という燃費にも驚かされるが、電池ボックス自体を取り外せるというアイデアが秀逸。

▲液晶のコントラストを調整できるボリューム。さまざまな部品は省いてもバッテリーに関わるだけに残された。

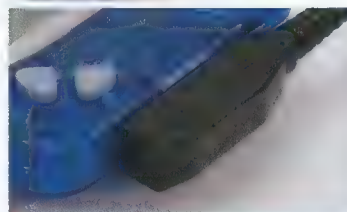
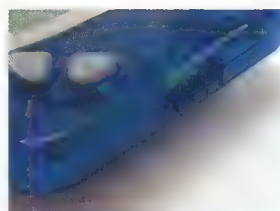
周辺機器差し込み口編

ワンダースワンの右側面に設けられた周辺機器差し込み口は汎用シリアルポートであり、9,600bpsと38,400bpsを切り替えて使用（デフォルトは38,400bps）、通信ケーブルによる対戦や各種周辺機器のデータ伝送はすべてこれで行っている。

ワンダースワンのシリアル通信端子はこれ1つのみな上、何か1つを接続すると他に接続できなくなる排他接続なため、例えば「通信対戦をしながらゲームの音をヘッドホンで聞く」といったことができない。こればかりはコスト削減の弊害といわざるを得ないだろう。

シリアル通信仕様

プロトコル	調歩同期、全二重通信
ボーレート	9,600bps/38,400bps切り替え
データビット数	8ビット固定、パリティーなし
送信ストップビット長	1ビット
送信バッファ	なし
受信バッファ	1段
エラー検出	受信オーバーラン
モデム制御信号	なし

▲対戦ケーブルでワンダースワン同士を接続した状態。通信対戦にはこのケーブルが必須となる。

▲右側の周辺機器差し込み口はシリアル通信ポート。対戦ケーブル以外にも多数の周辺機器が発売された。

ワンダースワンに待望のカラーモデルが登場

ワンダースワンカラー

バンダイ　2000年12月9日　6,800円　※2002年6月1日 4,800円に価格改定

メモリやDMAなどスペックもアップ

ワンダースワンカラーはユーザーやサードパーティの声に応える形で2000年に発売されたワンダースワンの後継モデルである。単なるカラー化のみにとどまらず、液晶画面の大型化、メモリ間高速伝送を可能にするDMA、より高音質なボイス発声ができるハイパーボイスなど多数の改良がなされた。

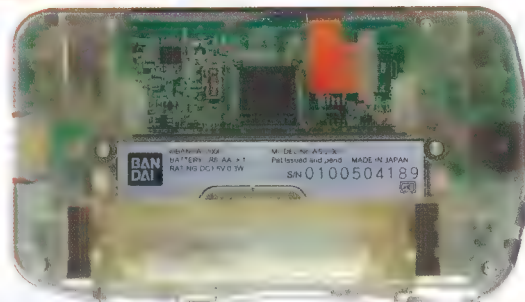
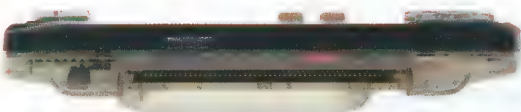
電池寿命はやや減って20時間となったが、単3乾電池1本でこれだけの燃費は十分高パフォーマンスであり「お財布に優しいゲーム機」といえる。

ワンダースワンカラー仕様

型番	WSC-001
CPU	16ビットプロセッサ V30MZコア　3.072MHz
メモリ	メインRAM：64Kバイト、EEPROM：128バイト
グラフィック	解像度　：224×144ドット 発色数　：4096色中241色(スプライトは1キャラクタ16色) スプライト　：8×8ドット、最大128個/画面(最大1ライン32個) BG画面　：スクリーン2枚 特殊機能　スクリーンウィンドウ、スプライトウィンドウ機能
ディスプレイ	2.8インチFSTN反射液晶
サウンド	デジタル音源ステレオ4チャンネル(波形メモリ音源、うち1チャンネルをPCM音源として使用可)、ハイパーボイス搭載
電源	単3アルカリ乾電池1個使用
外形寸法/質量	128(W)×74.3(D)×24.3(H) mm(単3乾電池使用時)　約95g(乾電池含まず)
付属品	単3アルカリ乾電池、取扱説明書(保証書付き)

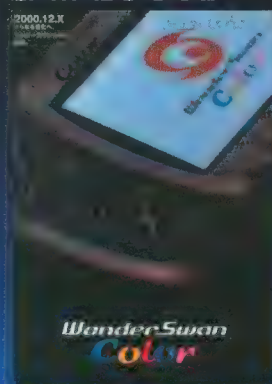
▲ワンダースワンカラー（クリスタルブラック）のパッケージ。

FRONT VIEW

REAR VIEW

TOP VIEW

BOTTOM VIEW

LEFT SIDE VIEW

RIGHT SIDE VIEW

CATALOGUE

TFT液晶を搭載したワンダースワンの最終モデル

スワンクリスタル

バンダイ　2002年7月12日　7,800円

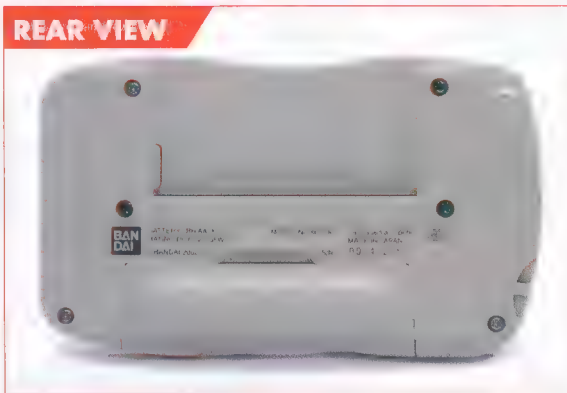
シチズン製パネルを搭載

めでたくカラー化は果たしたものの、表示速度が遅いFSTN液晶への不評があったワンダースワンカラーの欠点を払拭すべく投入された機種が2002年に発売されたスワンクリスタル（ワンダースワンクリスタルではない）である。

ディスプレイに待望のTFTカラー液晶が搭載され、ワンダースワンカラーに比べて格段に視認性が上がった。そのため従来機種で設けられていた輝度を調整するためのダイヤルは廃止されている。なお、電池寿命は単3乾電池1本

ワンダースワンカラー仕様

型番	SCT-001
CPU	16ビットプロセッサ V30MZコア　3.072MHz
メモリ	メインRAM：64Kバイト、EEPROM．128バイト
グラフィック	解像度　：224×144ドット 発色数　：4096色中241色(スプライトは1キャラクタ16色) スプライト　：8×8ドット、最大128個/画面(最大1ライン32個) BG画面　：スクリーン2枚 特殊機能　：スクリーンウィンドウ、スプライトウィンドウ機能
ディスプレイ	2.8インチTFT反射液晶
サウンド	デジタル音源ステレオ4チャンネル(波形メモリ音源、うち1チャンネルをPCM音源として使用可)、ハイパーボイス搭載
電源	単3アルカリ乾電池1個使用
外形寸法/質量	127.7(W)×77.5(D)×17.5(H) mm(単3乾電池使用時)　約98g(乾電池含まず)
付属品	単3アルカリ乾電池、取扱説明書(保証書付き)

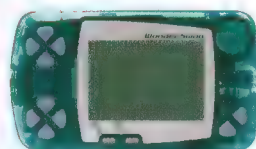
▲スワンクリスタル（ブルーバイオレット）のパッケージ。

で15時間の駆動が可能だ。

その他のスペック面は完全にワンダースワンカラーと同一であり、従来のワンダースワンおよびカラー用のソフトがすべて共通して使用可能。そのため「スワンクリスタル専用ソフト」は存在しない。

スワンクリスタル発売時にはゲームボーイ陣営はアドバンスへの世代交代が進んでおり、ワンダースワン市場の旗色が悪くなっていた時期であった。残念ながら本機以降の後続機種は発売されないまま市場は終焉することとなった。

ワンダースワン カラーバリエーション

スケルトンブルー
1999年3月4日

スケルトンピンク
1999年3月4日

スケルトングリーン
1999年3月4日

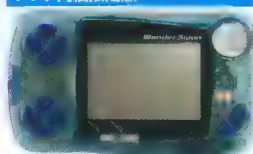
スケルトンブラック
1999年3月4日

シルバーメタリック
1999年3月4日

ブルーメタリック
1999年3月4日

パールホワイト
1999年3月4日

ソフト同梱限定版
MSVS 同梱版ジオン軍バージョン
1999年3月23日

ソフト同梱限定版
MSVS 同梱版連邦軍バージョン
1999年3月23日

ソフト同梱限定版
デジモンブルー
1999年3月23日

ソフト同梱限定版
デジモンオレンジ
1999年3月23日

ソフト同梱限定版
チョコボバージョン
1999年3月23日

ソーダブルー
1999年7月22日

フローズンミント
1999年7月22日

シャーベットメロン
1999年7月22日

ソフト同梱限定版
たれぱんだバージョン
1999年12月9日

コロコロコミックプレゼント用
迷彩カラー
不明

ジャスコ限定販売
スケルトンパープル
不明

イベントプレゼント用
ゴールド
不明

ゲームボーイブロス以降の携帯ゲーム機の常として、ワンダースワンにも多数のカラーバリエーションが存在した。特に1997年に発売されたiMacが発端となって巻き起こったスケルトンブームの影響もあってスケルトンカラーはワンダースワンの標準カラーの中に組み込まれた。そのため、「ワンダースワン=スケルトンカラー」を連想する人も多いかと思われる。

また、実にバンダイらしい展開として『デジモン』や『ガンダム』、ワンダースワン陣営のキラータイトルとして発売された『ファイナルファンタジー』とコラボした限定デザインのワンダースワンもソフト同梱版や限定発売という形で用意され、コレクター魂をくすぐられるアイテムとなった。

ワンダースワンカラー

クリスタルブルー
2000年12月9日

クリスタルオレンジ
2000年12月9日

クリスタルブラック
2000年12月9日

パールブルー
2000年12月9日

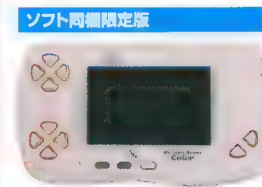
パールピンク
2000年12月9日

通信販売限定版

ガンダムバージョン
2000年12月9日

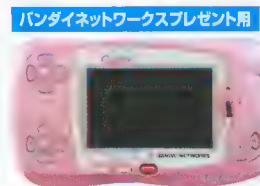
通信販売限定版

シャアザクバージョン
2000年12月9日

ソフト同梱限定版

パールホワイト（FFI）
2000年12月9日

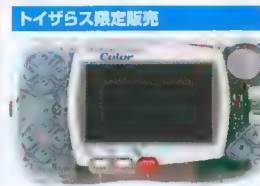
ソフト同梱限定版

パールホワイト（FFII）
2000年12月9日

バンダイネットワークスプレゼント用

パールピンク しげおモデル
2002年2月

トイザらス限定販売

ピュアクリスタル
不明

プレゼント用

グラウモンバージョン
不明

スワンクリスタル

ブルーバイオレット
2002年7月12日

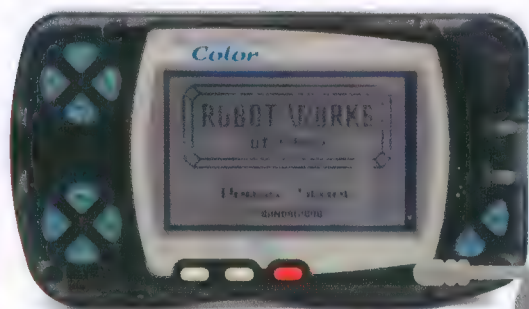
ワインレッド
2002年7月12日

クリアブルー
2002年11月16日

クリアブラック
2002年11月16日

ワンダースワンでプログラミングできる完全自立型ロボット

ワンダーボーグ

バンダイ　2000年6月23日　12,000円

8種類のセンサーで自ら判断行動

ワンダーボーグはワンダースワンを使って行動をプログラミングする完全自立型の昆虫ロボットである。触角センサーや赤外線センサー、明るさセンサー、体内時計センサーなど8つのセンサーで外界からの情報を取り入れ、それらに対してあらかじめ対応方法を指示しておけば、ワンダーボーグ自身が自分で考えて行動するようになる。自然なリアクションが取れるようになればペットのような愛おしさすら感じられる、実に知的な遊びといえる製品だ。

▲ワンダーボーグのパッケージ。科学雑誌のような挿絵がいかにもそれっぽい。

▲パーツ一式。センサーや脚などパーツを組み合わせて自分だけのワンダーボーグを作り上げよう。

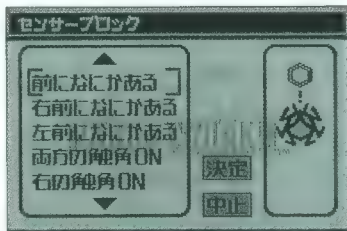
ワンダーボーグ仕様

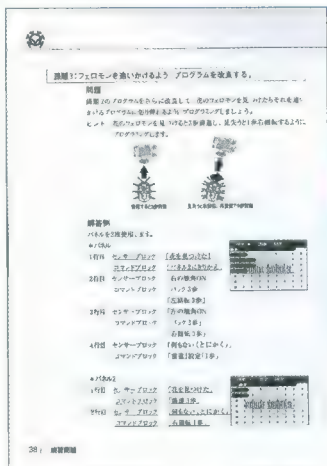
型番	WB01
CPU	8ビットワンチップマイコン
出力装置	歩行用小型DCモーター×2、赤外線LED×4、スピーカー×1、可視光LED×3、外部出力端子×1
入力装置	触覚センサー用タクトスイッチ×2、赤外線受光IC×1、可視光センサー(Cds)×1、脚位相センサー×2、操作用タクトスイッチ×1、電源用スライドスイッチ×1、外部入力端子×1
付属品	ワンダースワン専用カートリッジ「ロボットワークス」×1、触角用・脚用パーツ一式、テストフィールド
赤外線送受信距離	プログラム送受信：約20cm / 光フェロモン送受信：約2cm
電源	単4アルカリ乾電池3本使用(別売り)
動作時間	約2時間(連続動作時間)

専用ソフト ロボットワークス

ワンダーボーグは同梱ソフト『ロボットワークス』を使って行動をプログラミングする。『ロボットワークス』は赤外線LEDを搭載した特殊カートリッジで、これをワンダーボーグに向けることでワイヤレスでプログラムを伝送できる。ワンダーボーグの行動をプログラミングする「プログラム」のほかに、ワンダーボーグを使わずに画面内のみで動作を確認できる「トレーニング」、ワンダーボーグをペットのようにコミュニケーションできる「ペット」などのモードを搭載しており、さまざまな楽しみ方ができる。

複数のワンダーボーグを組み合わせてお互いにフェロモンでコミュニケーションなんてことも可能なので、現代の下手なペットロボットよりも高度なシロモノといえるかもしれない。

▲基本動作の設定。移動関連だけでなく「鳴き声」や「仲間を呼ぶ」「ダンス」といったコマンドも。

▲上図のセンサーを駆使して外界からの情報を収集する。仲間のフェロモンを受信することも可能。

▲ペットモード。プログラムが不慣れな人はこのモードだけでも楽しめる。

◀マニュアルより。かなり複雑な動作もプログラム可能。

スワンクリスタルを応用した妊婦用体脂肪計

母子健康管理計 mama Mitte'（ママみって）

タニタ　2002年11月3日　38,000円

端末部は赤外線でワイヤレス通信

mama Mitte'（ママみって）はタニタから2002年11月03日（いいお産の日）に発売された妊婦の体重と体脂肪率が1台で計測できる母子健康管理計である。本機は測定部と表示部がセパレート式になっており、手元で手軽に表示画面を確認できる点が特徴で、スワンクリスタルのOEM品が使用されている。

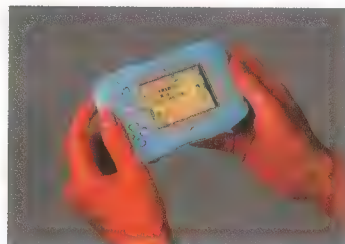
mama Mitte'としての機能は赤外線送受信機を備えた専用カートリッジで供給されており、単なる計測結果の表示だけでなく妊娠から出産後までの5年分の記録をメモリーして表示部でいつでもチェックが可能（定期検診などにも携帯できる）。また、出産・育児辞典が丸1冊収録されているため情報ツールとして活用できるほか、ゲームも楽しめるため検診中の待ち時間を楽しんで過ごせるアイテムとなっている。

スワンクリスタルのゲーム機ならではのグラフィックやサウンドの表現力を活かしつつも実用的な機能も満載した、単なる管理計の枠を超えたユニークな活用事例といえるだろう。

mama Mitte'測定部仕様

型番	MM-280
最大計量	136kg
最小表示	0～100kgまで　100g 100～136kgまで　200g
脂肪率計測	0.1%(1.0～75.0%)
脂肪量計測	100g(0.1～100kg)
電源	DC6V　単3アルカリ乾電池4個使用
外形寸法/質量	323(W)×306(D)×46(H) mm　約2.2kg(乾電池含む)
付属品	単3アルカリ乾電池、取扱説明書(保証書付き)

mama Mitte'表示部仕様

ディスプレイ	2.8インチTFT反射液晶
電源	単3アルカリ乾電池1個使用
外形寸法/質量	127.7(W)×77.5(D)×25.0(H) mm　約95g(乾電池含まず)

▲セパレート式で持ち運べる表示部。ボディカラーは測定部に合わせた専用色となっている。

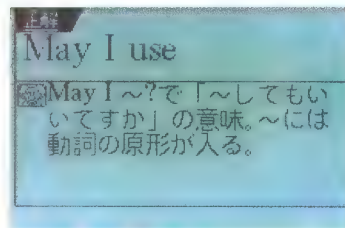
ワンダースワンをベースにした学習専用端末

ポケットチャレンジV2

ベネッセ　2005年　6,600円

部分的にスワンを上回る箇所も

ポケットチャレンジV2は進研ゼミなど通信教育で知られるベネッセが発売した、こどもちゃれんじ用の電子教具である。本機はベネッセとコトの共同開発により生まれた製品で、ワンダースワンのアーキテクチャがベースになっている。

本体サイズやボタンなどが大きく変わっているためワンダースワンとの直接の互換性はないが、ヘッドホン端子やボリュームダイヤルが設けられているなど実用に即した変更がなされており、ワンダースワンより扱いやすくなっている部分もある。ソフトもPCM音源によるボイス発声など、モノクロながら本機の性能を活かした内容となっている。

▲英検3級・4級　の解説画面より。

▲ポケットチャレンジV2用カートリッジの数々。さまざまな教科向けのソフトが用意されている。

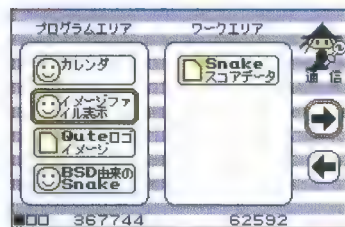
ポケットチャレンジV2仕様

ディスプレイ	2.49インチFSTN反射液晶
グラフィック	解像度　：224×144ドット
電源	単3アルカリ乾電池1個使用
外形寸法/質量	127.8(W)×80.7(D)×26.0(H) mm　約128g(乾電池含む)

ワンダースワン用ソフトが個人で作れる開発ツール

ワンダーウィッチ

バンダイ　2000年7月18日　16,000円

▲Windowsパソコン上でC言語を用いてソフト開発。同梱の接続ケーブルでワンダースワンに転送する。

▲パソコンから転送されたデータをワンダースワンで確認。カートリッジには複数のファイルを格納できる。

▲転送したソフトをワンダースワン上のランチャーから起動。自作のプログラムを楽しめる。

本格的なソフト開発環境

ワンダースワンは2Dベースのゲームを遊ぶには十分な性能を持ったゲーム機だが、「これを使ってオリジナルのゲームを創ることできたら……」という要望に応えた製品がワンダーウィッチである。

いわゆる「ツクール」のようなコンストラクション系ツールと違い、Windowsパソコン上でプログラムしたものをワンダースワンに転送して実機で遊ぶという、プロの開発環境と同様のツール一式まるまる提供している点が大きな特徴。

本製品に付属しているのはワンダースワンとのファイル転送ツールやCコンパイラ、ライブラリ、サンプルソースなどが収められたCD-ROM、ワンダースワンのハードウェア仕様などの解説が記述された取扱説明書、作ったプログラムを格納する512Kバイトのフラッシュメモリを搭載した専用カートリッジ、パソコンとワンダースワンを接続するためのシリアルケーブルとなっている。

開発をするためにはC言語の知識や別途専門書が必要になるなど、他の個人ゲーム開発系ソフトに比べて決して敷居は低くないが、その分本格的なものが作れる上に商用ライセンスによる配布も可能となっている。開発元のキュートのウェブサイトで今でも情報を得ることができるため、我こそはという方はぜひワンダースワンでのゲーム開発に挑戦してみて欲しい。

ワンダーウィッチ関連製品

●**ワンダーウィッチ専用カートリッジ**
バンダイ　2000年7月18日　3,980円
セットに同梱されているものと同一カートリッジ。

●**ワンダーウィッチプレーヤー**
キュート　2002年4月15日　7,780円
開発せずともソフトだけ楽しみたい人向け。

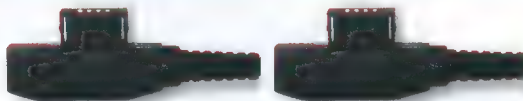
●**WATCHPOINT for WonderWitch**
ソフィアシステムズ 2002年3月20日 3,980円
ワンダーウィッチ用のデバッガ。

●**Magical Book第2版**
キュート　1,500円
本体セットに同梱されている取扱説明書の第2版。

ワンダースワンの周辺機器

通信ケーブル

サミー　1999年3月4日　1,450円

ゲームボーイ以来、携帯型ゲームでは定番周辺機器といえる通信ケーブル。ワンダースワン2台を接続して、対応ソフトによる対戦プレイが楽しむことができる。

◀対応ソフトも多く、RPGやAVGなど一部のジャンルを除いて大抵対応している。

ヘッドホン付アダプタ

サミー　1999年3月6日　2,700円

ワンダースワンにはヘッドホン端子がないため、ヘッドホンで楽しむためには専用のアダプタが必要となる。これは本体と同時発売された純正ヘッドホンとのセット。

◀アダプタ部分がぶら下がってやや扱いにくいが、とりあえずヘッドホンが使用できる。

純正ヘッドホン

サミー　1999年6月5日　800円

上記のヘッドホン付きアダプタに付属しているヘッドホンの単品。イヤホン部分にワンダースワンのロゴが入っているところはオシャレだが、市販のもので十分代用できる。

◀アダプタを持っていることが前提の商品だけにこれだけを間違って買わないように注意。

専用ヘッドホンアダプタ コンパクトタイプ

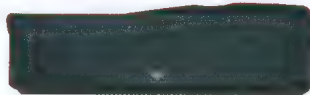
サミー　2001年4月26日　1,800円

本体に直接合体できる形状に改良されたヘッドホンアダプタ。ヘッドホンが同梱されていないため、別途純正ヘッドホンまたは市販のヘッドホンを用意する必要がある。

◀上記のアダプタに比べ扱いやすいため、中古市場でも人気のある製品。

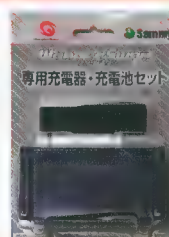
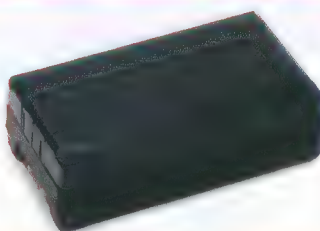
専用充電池

サミー　1999年3月4日　1,950円

標準の単3乾電池ボックスを外してこれに付け替えることで、ワンダースワンが電池の膨らみのないスリムなデザインになる。本体色に合わせてさまざまなカラーの製品が発売された。

◀バッテリーの持続時間は10時間程度と乾電池に比べて短いが、底面がフラットになる。

専用充電器・充電池セット

サミー　1999年3月4日　3,700円

上記の専用充電池と充電器がセットになった商品で、充電池を買うより前にこちらを先に購入しておく必要がある。満充電までの所要時間はおよそ60分程度。

◀同梱の充電池は複数色のバージョンが存在するものの、充電器は黒一色のみ。

ワンダースワンカラー専用充電池

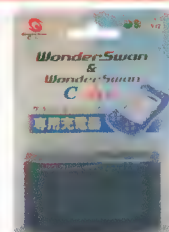
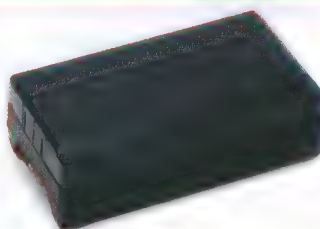
サミー　2001年4月20日　1,800円

ワンダースワンカラー専用の充電池で、これを装着すると上記の専用充電池同様スリムなスタイルでゲームが楽しめる。形状は違うもののワンダースワンでも使用可能。

◀バッテリーの持続時間は12時間程度。こちらもさまざまなカラーが発売された。

専用充電器

サミー　2001年4月20日　1,800円

専用充電器・充電池セットに同梱されているものと同一の充電器が単品販売されたもの。ワンダースワン用、ワンダースワンカラー用いずれの充電池にも対応している。

◀充電器を複数持っていれば持ち歩く必要がないため、単品発売は素直に嬉しい。

ワンダーウェーブ

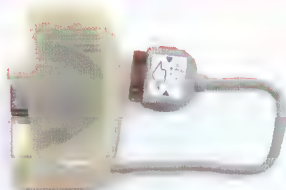
バンダイ　2000年8月29日　1,500円

ポケットステーションとの赤外線通信を利用して、プレイステーション用ソフトとデータ通信ができる。対応ソフトは『デジモンアドベンチャー』をはじめ計20タイトル。

◀一部のタイトルでは赤外線を使ってワンダースワン同士の通信にも対応している。

ワンダーゲート

NTTドコモ　2000年7月14日　10,200円

NTTドコモの携帯電話を接続することでウェブブラウジングやEメールなどを行うことができる。また『デジタルパートナー』など6タイトルはデータ通信サービスに対応している。

◀ブラウザやメールは月額500円のプロバイダ「モペラ」に加入する必要がある。

ハンディソナー

バンダイ　1999年5月13日　9,800円

ワンダースワンが魚群探知機になるというユニークな周辺機器。水深最大20メートル、範囲最大7メートルエリア内の魚群や深度、地形を画面に表示することができる。

◀ROM内に魚類図鑑や潮の干潮グラフが内蔵されているなど遊び心もたくさん。

ワンダーコイン

サミー　2000年12月8日　380円

円形のプラスチック板で、X、Y ボタンに貼り付けることで方向入力の操作性を改善することができるアイテム。『ギルティギア プチ』には標準添付されている。

◀シューティングや格闘ゲームを遊ぶときにはぜひ用意しておきたい。

1999 ワンダースワンソフトカタログ

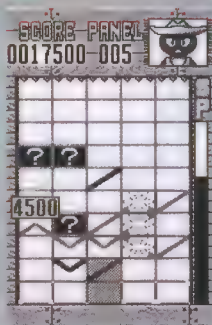
WONDER SWAN SOFTWARE ALL CATALOGUE

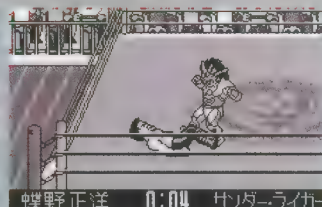
ワンダースワンがデビューした1999年に発売された対応ソフトは69タイトル、うち本体と同時発売されたローンチタイトルは『グンペイ』、『新日本プロレス闘魂列伝』、『チョコボの不思議なダンジョン for ワンダースワン』、『電車でGO!』の4タイトルであった。

特にゲームボーイに対しスペック面で不満点を感じていたソフトメーカーがワンダースワンのサードパーティーとして参加しており、ナムコ、コナミ、タイトー、コーエーなど大手メーカーも次々にソフト投入。ソフトのジャンルもパズルやアクション、テーブル、スポーツ、パズルなど多彩なラインナップでワンダースワン市場を彩っている。中には『クレイジークライマー』など、ワンダースワンならではの操作系を活かしたタイトルも発売された。

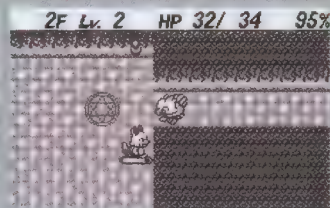
グンペイ

●バンダイ ●PZL ●1999年3月4日 ●1,980円

パネルを上下に入れ替え、線を左右の端から端まで繋げて消すパズルで、横井軍平が監修した最後のゲーム。すべての線を一気に消すモードもあるが、基本的には繋げた線が消えるまで猶予があり、継ぎ足して連鎖もできる。ストーリーを含む6モードを収録。

新日本プロレスリング闘魂烈伝

●トミー ●ACT ●1999年3月4日 ●3,980円

武藤敬司や蝶野正洋など日本プロレスの人気選手6人がデフォルメ姿で登場するプロレスゲーム。選手入場シーンや跳ね返るロープなど、画面内でプロレスの"らしさ"を再現している。ゲームモードはタイトルマッチ、G1クライマックス、タイムアタック、トレーニングから選択可能だ。

チョコボの不思議なダンジョン for ワンダースワン

●バンダイ ●RPG ●1999年3月4日 ●3,800円

『ファイナルファンタジー』のマスコットキャラ「チョコボ」が主役のローグライクRPGで、PSからの移植作。ATBゲージの量で攻撃の威力が増減するシステムや、ファイアやブリザドといった魔法など『FF』らしさと『不思議のダンジョン』を両立する内容で、拠点となる村の発展といった要素もある。

電車でGO!

●タイトー ●SLG ●1999年3月4日 ●3,800円

日本を走る複数の路線で電車を運転するシミュレーションゲーム。路線は山陰本線、東海道本線、京浜東北線、山手線が収録され、オプションでコントロールをワンハンドル、ツーハンドルから設定してプレイできるのだ。電車はそれぞれキハ58系、221系、209系、205系を運転する。

 ワンダースワン全機種対応 ワンダースワン/カラー両対応 ワンダースワンカラー&スワンクリスタル専用 ステレオ対応 通信ケーブル対応 ワンダーゲート対応 ワンダーウェーブ対応 通信機器対応

信長の野望 for ワンダースワン

●コーエー ●SLG ●1999年3月11日 ●4,200円

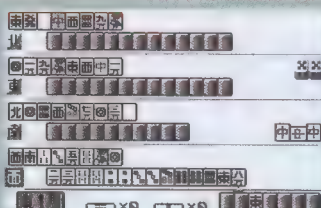
戦国時代を生きる大名となって天下統一を目指す歴史シミュレーション。本作独自の要素である「家宝」は、装備するとさまざまな効果を発揮するのだ。通信ケーブルがあれば、家宝の交換や対戦も可能。シナリオは「桶狭間合戦」と「信長包囲網」があり、100人以上の武将が登場する。

ぷよぷよ通

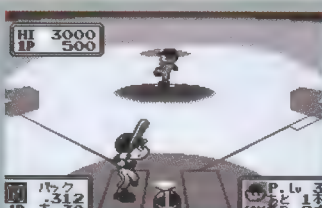
●バンダイ ●PZL ●1999年3月11日 ●3,600円

アーケード発の落ち物パズルの移植作。ぷよを4つ繋げて消し、連鎖で相手に攻撃を送り込むルールで、ゲームモードは「ひとりでぷよぷよ」と「とことんぷよぷよ」、対戦モードの「ふたりでぷよぷよ」を収録。基本的にはゲームボーイ版が元になっているが、本作ではキャラボイスが再生される。

麻雀登龍門

●サミー ●TBL ●1999年3月11日 ●3,800円

強さや打ち筋の異なるキャラクターが登場する4人打ち麻雀ゲーム。ゲームモードはフリー対局、トーナメント、対戦、点数計算を収録。トーナメントは新人王戦から最強位戦まで6つあり、まず低難易度の大会で賞金を稼ぎ、より強い大会の参加費にして更なる猛者に挑むのだ。

ワンダースタジアム

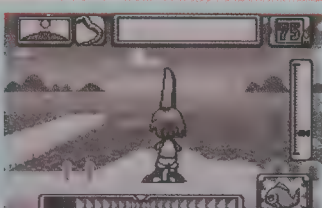
●バンダイ ●SPT ●1999年3月11日 ●3,600円

野球ゲームの定番である『ファミスタ』のワンダースワン版。オープン戦、オールスター、ペナントレースを楽しむ「とことん野球」、オリジナルチームでペナントレースに挑む「とことん育成」、「ホームランレース」を収録。ワンダースワンの画面サイズを活かし、内野をすべて見渡せるワイド画面を採用している。

デジタルモンスター Ver. ワンダースワン

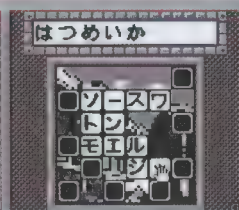
●バンダイ ●SLG ●1999年3月25日 ●3,800円
●専用通信アダプタ付属

デジタル生命体「デジモン」を8体まで同時育成できる育成シミュレーション。『デジタルモンスター Ver.1』から『4』と『ペンデュラム』に登場したものとオリジナルを含む70体以上のデジモンが登場する。また、同梱のアダプターを使うと、携帯ゲーム版の『デジモン』との通信対戦も可能となっている。

海釣りに行こう!

●ココナッツジャパン ●SPT ●1999年4月1日 ●3,800円

海釣りを題材にした釣りゲーム。堤防、砂浜、磯、沖、スペシャルステージの釣り場を巡り、ステージごとに出現するすべての種類の魚を釣り上げよう。スペシャルアイテムを入手すると釣りの効率がアップするのだ。セーブはパスワード制だが、パスワードは本体に保存することもできる。

語楽王 TANGO!

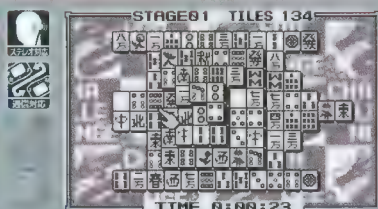
●メビウス ●PZL ●1999年4月1日 ●3,800円

文字の書かれたパネルを移動して単語を作るクロスワード風のパズルゲーム。世界中の都市を巡り、ステージごとのお題に沿った言葉を組み上げるのだ。単語は縦横どちらで組んでも、複数の単語をクロスさせて組んでもOK。まとめて単語を作るとスコアを一気に稼ぐことができる。

三國志 for ワンダースワン

●コーエー ●SLG ●1999年4月1日 ●4,200円

君主となって三國志の英雄を指揮し、大陸統一を目指す歴史シミュレーション。古代中国に巻き起こる戦乱を「董卓の横暴」「劉備の雌伏」の2シナリオで描いており、難易度は3段階から選択できる。部下を揃えて国を富ませ、他国に打ち勝とう。通信ケーブルを使った対戦も可能だ。

上海ポケット

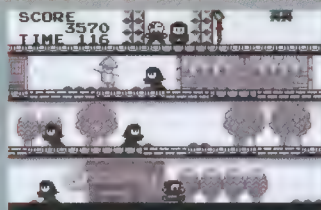
●サンソフト ●PZL ●1999年4月1日 ●3,800円

麻雀牌の山から端にある同じ牌を消していく『上海』をベースにしたパズルゲーム集。通常の上海、チャレンジのほかに対戦型のゲームもあり、特殊牌を消すと相手に攻撃できる「コンコン」と、相手より先に麻雀牌の山から金塊を取り出す「ゴールドラッシュ」を収録している。

ナイスオン

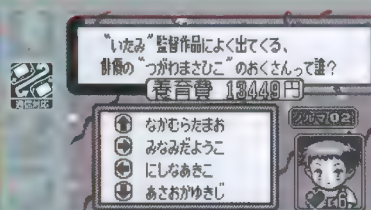
●サミー ●SPT ●1999年4月8日 ●3,800円

接待ゴルフも体験できるコミカルなゴルフゲーム。通常のストローク、マッチプレイのほか、接待指令をこなしてVIPに配慮する「接待プレイ」、負けたら罰ゲームのある対戦「ペナルティープレイ」、自分の最高記録に挑む「ゴーストプレイ」、「チームプレイ」を収録している。

元祖じゃじゃ丸くん

●ジャレコ ●ACT ●1999年4月15日 ●3,800円

ジャレコの定番レトロアクション『忍者じゃじゃ丸くん』の移植作。さらわれた姫を救うため、じゃじゃ丸くんを操作して雪女のおゆきをはじめとする妖怪たちを打ち倒すのだ。ステージは全部で25を収録。段差を落ちた敵への追い討ちでもらえるボーナスも盛り込まれており、スコア稼ぎも楽しめる。

子育てクイズ どこでもマイエンジェル

●バンダイ ●QIZ ●1999年4月15日 ●3,800円

ノルマを達成するたびに娘が成長する育成要素のあるクイズゲーム。解答の早さで養育費の金額が増えるほか、内容によってまじめ、おいろけ、おたく、わんぱくのステータスが伸び、成長後の姿が変化するのだ。両親揃って息子を育てる「通信子育て」や、「アルバム」も用意されている。

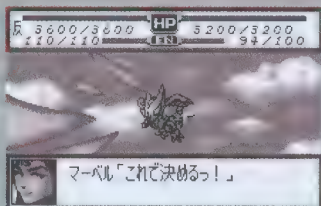
ワンダースワン全機種対応
ワンダースワン/カラー両対応
ワンダースワンカラー&スワンクリスタル専用
ステレオ対応
通信ケーブル対応
ワンダーゲート対応
ワンダーウェーブ対応
通信機器対応

ビートマニア for ワンダースワン

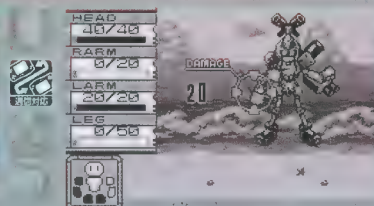
●コナミ ●ACT ●1999年4月28日 ●4,800円 ●特製ターンテーブル同梱

アーケードで音楽ゲームブームの火付け役となった人気作の移植版。音楽に合わせてボタンを押し、DJとして演奏を盛り上げるのだ。同梱のターンテーブル型コントローラを本体のA、Bボタンの上辺りに取り付けると疑似的にスクラッチに対応し、よりDJらしく演奏できる。収録曲数は10曲強だが、当時の携帯ゲーム機では異色の高音質で音楽と歌声を再現しており、別売りのアダプタを使ったヘッドホンでのプレイを推奨している。

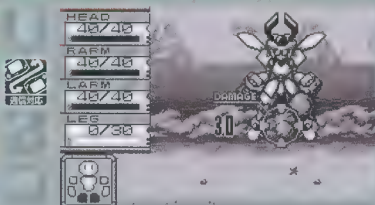
スーパーロボット大戦コンパクト

●バンプレスト ●SRPG ●1999年4月28日 ●4,500円

ロボットアニメの主役級機体とパイロットが集結するシミュレーションRPGの1作。オリジナル機体は登場せず、超獣機神ダンクーガや機動戦士ガンダムなど19作品が参戦する。特殊技能を入手してパイロットに追加する強化要素「スキルコーディネイトシステム」などが新規導入された。

メダロット・パーフェクトエディション カブトバージョン

●イマジニア ●RPG ●1999年5月4日 ●3,980円

ロボットのペット「メダロット」のパーツを好きに組み、バトルに挑むRPG。ゲームボーイ版のリメイクで、メダロットのグラフィックがほるまりんのデザインに近いリアルな姿に描き直された。また、相棒のメダロットが会話に参加するようになったりとイベントが補強されたほか、システムも改良されている。

メダロット・パーフェクトエディション クワガタバージョン

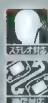
●イマジニア ●RPG ●1999年5月4日 ●3,980円

パーツを賭けてメダロット同士を戦わせるRPGのリメイク作。最大3対3でのロボットバトル（ロボトル）が楽しめる。『カブト』のバージョン違いで、最初に入手する機体、入手できるメダル、パーツなどが異なる。通信ケーブルを使えば『カブト』『クワガタ』双方とのパーツ交換や対戦も可能だ。

スペースインベーダー

●サンソフト ●STG ●1999年5月13日 ●3,800円

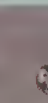
かつて社会現象をも巻き起こしたアーケードSTGの移植作。敵に密着して被弾を回避する技「名古屋撃ち」も再現したオリジナルモードだけでなく、通信ケーブルを使った2P対戦モードを新規収録。1人で淡々とスコアアタックするだけでなく、他プレイヤーと白熱の戦いを楽しむことができる。

ワンダースワンハンディーソナー

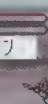
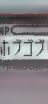
●バンダイ ●ETC ●1999年5月13日 ●9,800円

オコゼ
シーズン：なつ
つりば：いそ・えんがん
カサゴのなかま。オニオコゼ。
くちが おおきく ウロコがない。
セビレのトゲには どくがあり さされると キケン。
せいそくばしょに より からだの いろがちがう。

同梱の200Hz超音波センサーをワンダースワン本体に取り付け、携帯魚群探知機として使うソフト。年月日を入力して干潮・満潮の概算値を出す機能と、名前・水質・シルエットのいずれかから魚を検索できる魚辞典も収録している。干潮・満潮時刻は計算による推測なので、目安として考えよう。

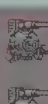
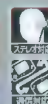
風のクロノア ムーンライトミュージアム

●ナムコ ●ACT ●1999年5月20日 ●3,800円

6人の芸術家に盗まれた月を取り戻すため、主人公クロノアが奇妙な美術館を冒険する幻想的なパズルアクション。各ビジョン（ステージ）は、ギミックを解きつつ月のかけらを集め、月の扉に入るとクリアとなる。夢のかけらを集めて各ステージのイメージを描いた絵画を完成させる収集要素も楽しめる。

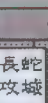
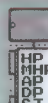
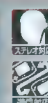
ラストスタンド

●バンダイ ●SRPG ●1999年5月27日 ●3,800円

呪いによって不老となった王家の兄妹の物語を描くシミュレーションRPG。勇士を集めて育てて完全オートバトルに送り出し、亜獣に奪われた土地を奪還するのだ。勇士には年齢と寿命の概念があり、レベル上げや進軍だけでなく、次代を担う新たな勇士の探索や転職も重要となる。

SDガンダム エモーショナルジャム

●バンダイ ●SLG ●1999年5月27日 ●3,800円

ガンダムシリーズ作品の機体がデフォルメ姿で登場するシミュレーションRPG。マップ上でMSユニットを生産、配備して宇宙世紀0153までの各シナリオに挑む。複数のMSで部隊を編成する新要素「スタック」は、特定ユニット同士の特殊イベントやスタック技のキーになるのだ。

カオスギア 導かれし者

●バンダイ ●SLG ●1999年6月10日 ●3,800円

人気トレーディングカードゲームが戦略シミュレーションゲームとなって登場。混沌の世界の新興勢力となり、建築で収入を増やし、ユニットを雇用して敵本拠地を落とすのだ。1ターンは政略、行動フェイズで構成され、敵とターンごとに交代して指揮を行う。入手ユニットは通信交換も可能だ。

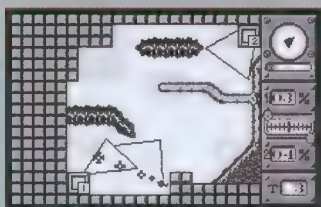
鉄拳 カードチャレンジ

●バンダイ ●TBL ●1999年6月17日 ●3,800円

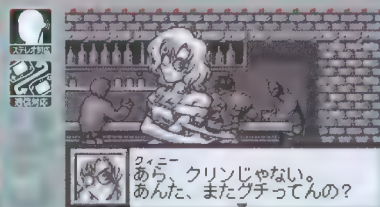
『鉄拳』を元にしたカードゲーム。カードルーレットで技を決定し、攻撃力の大きい方が攻撃できるというのが基本のルールだ。マップを探索してカードを集めるアドベンチャーのほか、アドベンチャーで集めたキャラが使える1～2人のバトル、集めたカードも使える通信対戦を収録している。

ワンダースワン全機種対応
ワンダースワン/カラー両対応
ワンダースワンカラー&スワンクリスタル専用
ステレオ対応
通信ケーブル対応
ワンダーゲート対応
ワンダーウェーブ対応
通信機器対応

アンカーズ・フィールド

●サミー ●SLG ●1999年6月24日 ●3,800円

コミカルな戦争ものとして描かれるターン制陣取りゲーム。自陣からアンカーを3回射出し、囲んだ場所が陣地となる。敵軍と交代し、ステージの目標達成を競う。炸薬やアンカーは複数種類が用意され、山や川などの地形、風にも対応しなくてはならない。ゲーム中に新たなアンカーも入手できるのだ。

ヴァイツブレイド

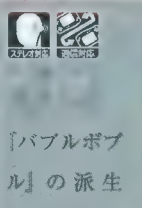
●バンダイ ●RPG ●1999年6月24日 ●3,980円

勢力を拡大し続ける帝国で軍人となったヴァイツ使いの青年を中心とする物語を描くRPG。神秘生命種「ヴァイツ」を捕獲&使役するバトル、ヴァイツやアイテムの合成システムを特徴としている。ヴァイツ合成は、竜系や甲殻系といった遺伝子配列の組み合わせで形態や能力が変化する仕組みだ。

トランプコレクション ボトムアップ的トランプ生活

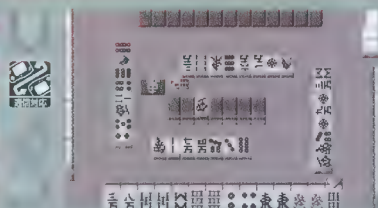
●ボトムアップ ●TBL ●1999年7月1日 ●3,980円

複数のトランプゲームで遊べるタイトル。収録ゲームは大富豪、ページワン、ポーカー、ブラックジャックがある。ゲームに勝利して目標経験値をためると、マイホームの設備や家具が充実していく。ゲームごとに得意不得意のあるキャラクターたちに勝利し、風呂もトイレもない生活からの脱却を図るのだ。

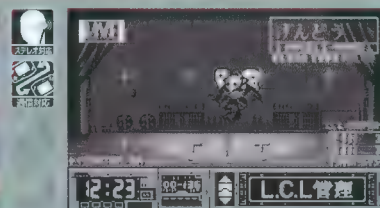
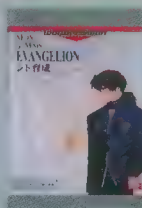
パズルボブル

●サンソフト ●PZL ●1999年7月1日 ●3,800円

『バブルボブル』の派生作の移植版。台から泡を発射して、同じ模様の泡を3つ以上繋げて消すアクションパズルだ。ラインに泡が到達するとゲームオーバー。画面内すべての泡を消す1人プレイと1〜2人での対戦、記録に挑戦するエンドレスモードを収録。

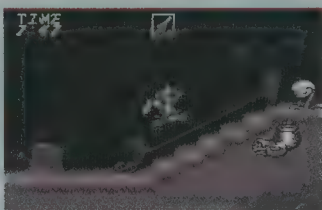
日本プロ麻雀連盟公認 徹萬

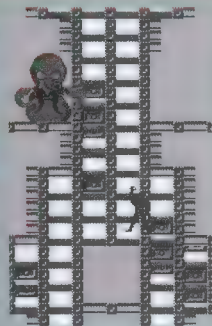
●加賀テック ●TBL ●1999年7月15日 ●3,480円

イカサマ抜きの本格4人打ち麻雀ゲーム。10人のプロ雀士との真剣勝負が楽しめる。ゲームモードは、マスター制覇、フリー対戦、通信対戦を収録し、対局後に全員の手牌やリプレイを見る機能も搭載している。他人の打ち筋を学んで、雀士としての腕をより磨くことができるのだ。

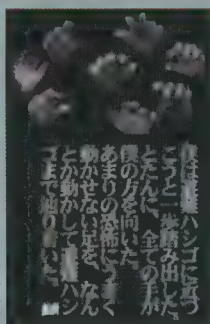
新世紀エヴァンゲリオン シト育成

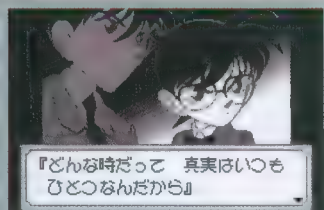
●バンダイ ●SLG ●1999年7月22日 ●3,800円

加持リョウジとなって使徒を育てる育成シミュレーション。使徒の管理をする傍ら、イベントや探索で入手したアイテムを使徒に投与し、オペレーターと協力して育成結果を変化させるのだ。結果はサキエルやレイ、カヲルなどさまざま。成長途中のシトのデザインは、ガイナックスの描き下ろしが使われている。

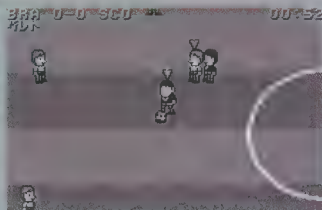
CHAPTER 1 WONDER SWAN SOFTWARE

魔界村 for ワンダースワン
●バンダイ ●ACT ●1999年7月22日 ●3,800円

騎士アーサーが活躍する傑作アーケードアクションの移植版。新規要素には縦画面と水中のステージのほか、入力すると特殊効果を得るコマンド「TIPS」がある。TIPSは基本的に条件達成によって得られ、女体化や赤ちゃん化といった変身、残機の追加、装備変更など効果は多岐にわたる。

クレイジークライマー
●日本物産 ●ACT ●1999年7月29日 ●3,800円

超高層ビルの屋上を目指して壁を登るアーケードアクションの移植作。道中には鳥やコング、巨大タコ、ビルの中の人らの妨害が待ち受けているのだ。アーケード版を再現した「アーケードモード」と、グラフィックや敵をアレンジした「ワンダースワンモード」を収録。

テラーズ
●バンダイ ●AVG ●1999年8月5日 ●2,980円

物語と音による恐怖演出にこだわったノベルシアターの第1作で、携帯ゲーム機初のサウンドノベル。恐怖度を示すテラーポイントによって主人公の行動が変わるシステムを搭載する。家出少女と謎の旅館に迷い込む「怨霊旅館」をはじめとする6話を収録。

名探偵コナン 魔術師の挑戦状!
●バンダイ ●AVG ●1999年8月5日 ●3,600円

江戸川コナンとなって複数の事件に挑む推理アドベンチャー。捜査中に集めた証言と情報を、イラストロジック風の縦持ちモード「マルバツール」を使って整理することで真実に迫っていけるのだ。同年公開の映画「世紀末の魔術師」とのタイアップ作で、5本のシナリオを収録している。

サッカーやろう! チャレンジ・ザ・ワールド
●ココナッツジャパン ●ACT ●1999年8月12日 ●3,800円

ワンダースワン唯一のサッカーゲーム。32カ国のチームはそれぞれ走、攻、守、特の性能が異なっており、試合時にフォーメーションを10種類から設定できる。ゲームモードはエキジビションマッチ、ワールドリーグ、PKバトルの3つを収録。短時間でも遊べるゲームとなっている。

モビルスーツ ガンダム MSVS
●バンダイ ●SLG ●1999年8月26日 ●3,800円

アナハイム・エレクトロニクスが開発したMSシミュレーターという設定のリアルタイムSLG。オートで動く機体に指示を出して勝利に導き、パイロットと機体を強化する。MSは70種類以上、兵器は250種類以上が登場。ジオン、連邦カラーの本体同梱版も発売された。

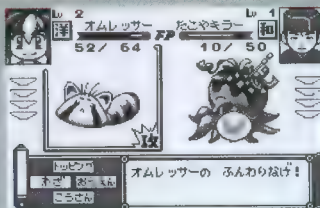
ワンダースワン全機種対応
ワンダースワン/カラー両対応
ワンダースワンカラー&スワンクリスタル専用
ステレオ対応
通信ケーブル対応
ワンダーゲート対応
ワンダーウェーブ対応
通信機器対応

競馬予想支援ソフト 予想進化論

●メディアエンターテイメント ●SLG ●1999年9月14日 ●4,800円

レースの開催地や条件、芝とダート、距離、頭数などのデータを入力して使う競馬予想ソフト。予想ロジックは好きに組み替えることができ、予想精度を上げて「進化」させられる可能性を持つ。ロジックのサンプルも収録しており、そのままでも問題なく使えるのだ。

格闘料理伝説ビストロレシピ ワンダーバトル編

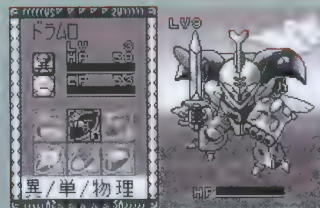
●バンプレスト ●RPG ●1999年9月30日 ●3,980円

料理から出現するモンスター「フードン」が周知された世界を舞台とするRPG。食材を組み合わせて作った料理から新たなフードンを生み出して育て、他のビストラーとのフードンバトルを制するのだ。料理はミニゲームとなっており、結果次第でフードンのステータスが変化する。

ワンダースタジアム '99

●バンダイ ●SPT ●1999年9月30日 ●3,600円

ワンダースワン初の野球ゲーム『ワンダースタジアム』(P.35)に、日本プロ野球1999年度前半のデータを取り入れたバージョン。ナムコのゲームキャラ名がつけられたチームや、「なにそれ」といった個性的な名前が付けられたチームなど、オリジナル選手とチームも多く登場している。

ハロボッツ

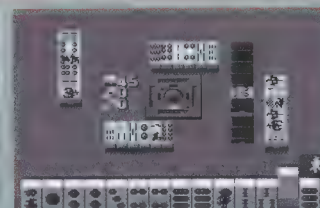
●サンライズインタラクティブ ●RPG ●1999年10月7日 ●4,300円

ロボットペット「ハロ」を育成し、サンライズアニメのロボットに変身させて戦わせるRPG。ハロの能力は4つのミニゲームで鍛えることもでき、変身したロボット次第でさらに強化される。登場ロボットは106種類。変身形態は、さまざまなアイテムを投入する「コンビナイズ」で獲得することができるのだ。

電車でGO!2

●サイバーフロント ●SLG ●1999年10月7日 ●3,800円

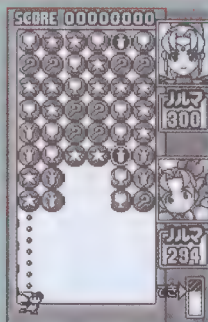
ほくほく線、秋田新幹線、京浜東北線、大阪環状線の運転士になれる電車運転シミュレーション。PS版に準拠した移植作のため、アーケード版にはなかった大阪環状線を収録し、普通、関空快速も運転できる。前作とは異なり、定刻で通過駅を通過するとボーナスが加算されるようになった。

プロ麻雀 極 for ワンダースワン

●アテナ ●TBL ●1999年10月7日 ●3,800円

複数のゲーム機で展開する本格麻雀ゲームのワンダースワン版。井出洋介、馬場裕一、浦田和子らプロ雀士との4人打ち麻雀が楽しめる。雀士の顔から全自動雀卓内で動くサイコロに至るまでリアルなグラフィックのタイトルだ。一局ごとに中断できるため、ちょっとした時間でも楽しめる。

マジカルドロップ for ワンダースワン

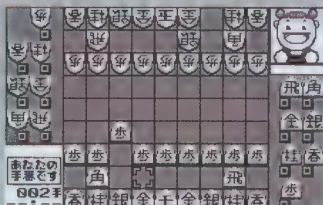
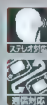
●データイースト ●PZL ●1999年10月14日 ●3,800円

ピエロを動かして頭上のドロップを引き寄せ、放す動作で同じドロップを繋げて消すパズルゲーム。アーケードからの移植で、デザインをリニューアルしたキャラも登場するのだ。「すとーりー」「ひたすら」「たいせん」のほか、各種運勢や相性を占う「うらない」を収録。

えんがちょ! for ワンダースワン

●日本アプリケーション ●ACT ●1999年10月28日 ●3,800円

プレイヤーの動きに合わせて一定の法則で移動するお邪魔キャラをかわし、既定歩数内でのゴールを目指すパズルアクション。空飛ぶお尻やわき毛マッチョなど「えんがちょ」なお邪魔キャラには、お邪魔キャラ同士の衝突時の動きにも法則がある。生き残りを賭けて戦う対CPUと対戦モードも収録。

将棋登龍門

●サミー ●TBL ●1999年10月28日 ●3,800円

4つのゲームモードを備えた将棋ゲーム。1〜2人で遊べる「本将棋」と「挟み将棋」、複数のCPUと戦う「勝ち抜き戦」のほか、将棋の各種戦法について一手ずつ確認しながらの解説が見られる「戦法の研究」を収録。オートセーブ機能のおかげで、いつでも中断／再開できるお手軽仕様を採用している。

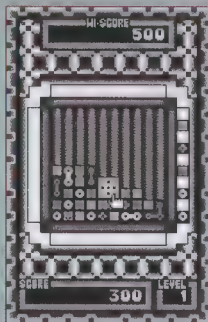
ロックマン&フォルテ 未来からの挑戦者

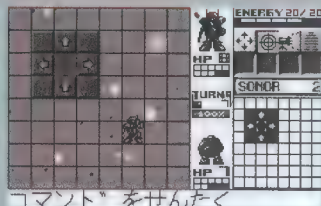
●バンダイ ●ACT ●1999年10月28日 ●3,800円

カプコンからの許諾を得て、他社の手で作られた異色の『ロックマン』。ステージ構成はオリジナルで、縦画面と横画面のステージの両方が存在する。操作キャラクターはロックマンとフォルテのいずれかを選択でき、どちらを選ぶかによって道中で入手できる特殊武器が異なるのだ。

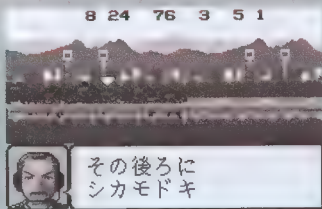
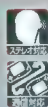
ミングルマグネット

●ハル・コーポレーション ●PZL ●1999年11月2日 ●3,800円

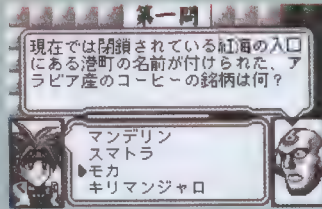
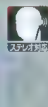
ブロックの落下する方向を自由自在に変えられる落ち物パズル。3つ以上繋がったブロックをカーソルでつつくと消えるルールだ。落下方向と逆側の天井が詰まるとゲームオーバーとなるので、自滅には注意しよう。難易度はイージーとノーマルの2種類から選べる。

アーマードユニット

●サミー ●SLG ●1999年11月18日 ●3,800円

武装ユニット同士、1対1で戦うリアルタイム戦略ゲーム。ソナーや索敵機能のある兵器で相手の位置を探り、素早く撃墜しよう。あらゆる行動にはエネルギーを使うが、時間経過でしか回復しないため、コスト配分と勘が勝敗を分ける。ユニットごとの個性や成長要素もあり、シンプルながら奥深いタイトルだ。

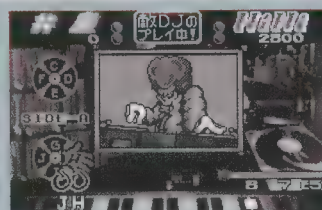
競走馬育成シミュレーション KEIBA

●ベック ●SLG ●1999年11月18日 ●3,800円

凱旋門賞の制覇を目指し、強い競走馬を育てる育成シミュレーション。まずは調教と調整を繰り返しながらJRA主催のレースに挑戦し、海外に通じる力を身に着けよう。ゲーム中には競走馬や種牡馬、ジョッキーが実名で登場するのだ。通信ケーブルを使って競走馬のデータ交換や対戦もできる。

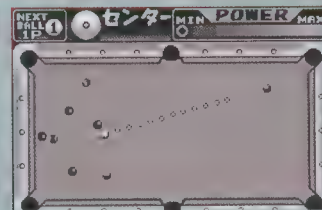
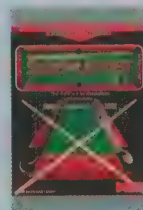
謎王ポケット

●バンダイ ●QIZ ●1999年11月18日 ●3,800円

PS用クイズゲーム『謎王』に探索要素を加えたタイトル。王国侵入モードでは、記憶を奪われた主人公となってマップを探索し、賢人とのクイズ勝負に勝って世界の秘密を解き明かすのだ。クイズは2～4択や早押し、並び替え形式で出題。クイズだけを楽しむクイズ独房モードもある。

ターンテーブリスト DJバトル

●バンダイ ●ACT ●1999年11月25日 ●3,800円

DJ界のカリスマによるサウンド、HIPHOPグラフィッカーによる本格グラフィックを起用したDJバトルゲーム。敵を倒して入手する「フレーズ」と「スクラッチトラック」の組み合わせで新たな曲を作り、リズムに乗った演奏でバトルを制するのだ。録音再生ができるメイキング、操作を学ぶモードも収録する。

サイドポケット for ワンダースワン

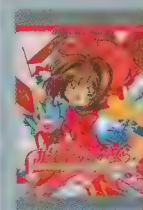
●データイースト ●SPT ●1999年11月25日 ●3,800円

他機種でも展開したビリヤードゲームのワンダースワン版。連続勝負に挑む「ハスラー」モードと、1～2人で戦う「バーサス」を収録。ぶつかった玉の動きは「テクニック」で確認できる。2人対戦はワンダースワン本体1台を交代で操作する形式のため、通信ケーブルは不要だ。

KISSより… Seaside Serenade

●キッド ●AVG ●1999年12月2日 ●4,200円

海辺の町でアルバイトと恋に励む恋愛アドベンチャー。セガサターンからの移植作で、主人公のステータスとお金の概念は排除されている。アルバイトや探索で「話題」を集め、女の子とのリアルタイム会話を盛り上げよう。女の子の電話番号を入手したら、さらなる攻勢で口説き落とすのだ。

カードキャプターさくら さくらとふしぎなクロウカード

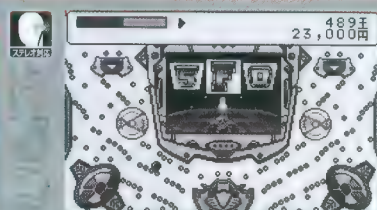
●バンダイ ●RPG ●1999年12月2日 ●3,800円

TVアニメ版の「クロウカード編」を元にした育成RPG。一週間ごとに頑張る科目などを決定して主人公さくらを育成し、クロウカードとの戦いに備えるのだ。家族や友人との仲良し度次第でさまざまなイベントが発生し、エンディングも3種類に分岐する。通信対戦にも対応している。

バッファーズエボリューション

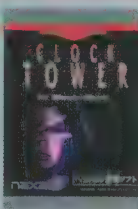
●バンダイ ●ACT ●1999年12月9日 ●3,800円

動物のサイボーグを操作してステージを駆け抜けるSFレースアクション。各ステージにある①から⑨のアイテムボールを集めるとパーツを入手でき、ステージに持ち込むと、ボタンひとつで変形してタイヤ走行やジェット飛行が可能となる。ダッシュアイテムやパーツを集め、タイムアタックに挑戦しよう。

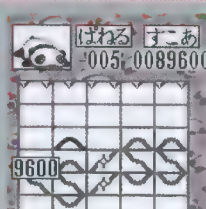
FEVER SANKYO公式パチンコシミュレーション for ワンダースワン

●ベック ●SLG ●1999年12月9日 ●3,800円

CRフィーバーゼウスSXなど複数機種を収録するパチンコシミュレーター。大当たり率と釘の調整ができる攻略モード、台の情報からデータを予測する出玉予測モード、パチンコの遊び方などを確認できるビギナーズモード、ドラム君のパーツを集めるアドベンチャーのホールシミュレーションを収録。

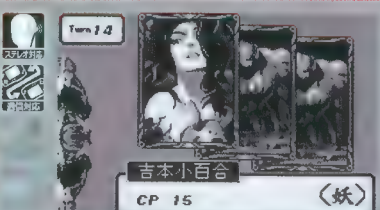
クロックタワー for ワンダースワン

●加賀テック ●AVG ●1999年12月9日 ●3,980円

追われる恐怖を描いて話題を集めた名作ホラーアドベンチャーの移植作。天涯孤独の少女ジェニファーを操作し、奇妙な屋敷からの生還を目指すのだ。シザーマンを回避しつつ、アイテムの取得や謎解きをすることで複数のエンディングに分岐する。最高難度のSエンディングの達成を目指そう。

たればんだのぐんぺい

●バンダイ ●PZL ●1999年12月9日 ●2,980円

人気のキャラクターをテーマにした『グンペイ』。たればんだが転がりながら世界のたればんだと出会う「つみかさねてたればんだ。」と、画面上でたればんだが動く「かんさつでたればんだ。」を新規収録。たればんだモチーフの本体との同梱版も発売した。

KAPPA GAMES 超伝奇カードバトル「妖符魔界」菊地秀行

●光文社 ●TBL ●1999年12月16日 ●4,200円

ノベルとカードゲームを融合させたタイトル。シナリオを務めた小説家・菊地秀行が複数作品で共有する世界観である、魔界と化した〈新宿〉を舞台に、用心棒となって〈新宿〉で1人の少年を探す物語が展開する。シナリオのほか、CPU戦と通信対戦のみ行うモードも搭載している。

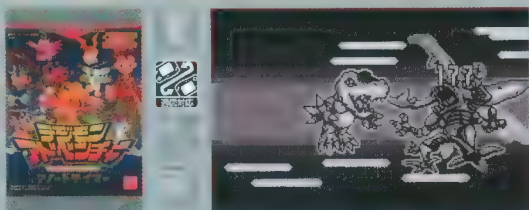
卒業 Graduation for ワンダースワン

●バンダイビジュアル ●SLG ●1999年12月16日 ●4,200円

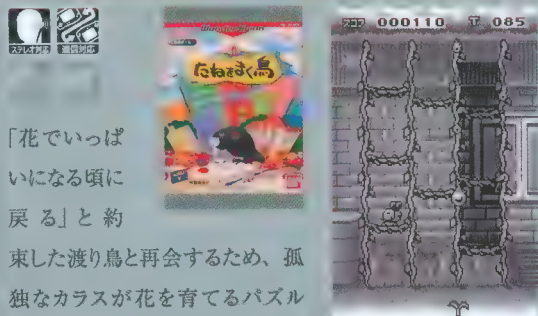
高校教師となって5人の女生徒を1年間受け持ち、全員無事に卒業させることを目指す育成シミュレーションの移植作。ボイス再生に対応しており、失恋や家出などの状態変化時に生徒のボイスが聞ける。通常のゲームの他、ミニゲームのみを遊ぶモード、アルバムモードを収録している。

 ワンダースワン全機種対応
 ワンダースワン/カラー両対応
 ワンダースワンカラー＆スワンクリスタル専用
 ステレオ対応
 通信ケーブル対応
 ワンダーゲート対応
 ワンダーウェーブ対応
 通信機器対応

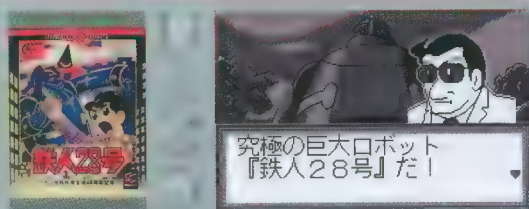
デジモンアドベンチャー アノードテイマー

●バンダイ ●RPG ●1999年12月16日 ●2,800円

デジモンたちが暮らす世界を冒険して仲間を集めるコレクションRPG。バトルに連れていくデジモンは、組み合わせ次第でさまざまな「ヴァリアブル技」をひらめくのだ。通信に対応しており、本作と別バージョンの『カソードテイマー』だけでなく、電子ゲームの『デジモン』とも対戦&交換ができる。

D's Garage21 公募ゲーム たねをまく鳥

●バンダイ ●PZL ●1999年12月22日 ●2,980円

「花でいっぱいになる頃に戻る」と約束した渡り鳥と再会するため、孤独なカラスが花を育てるパズルゲーム。はしごを動かして水滴を誘導し、虫を退治しつつ花を咲かせるのだ。TV番組とのタイアップ作で、ソフトにはストーリーを描く絵本が付属していた。

鉄人28号

●メガハウス ●ACT ●1999年12月22日 ●4,200円

少年探偵・正太郎となって警察に協力し、数々の事件に挑むアドベンチャー。本体縦持ちで展開するバトルパートでは、鉄人28号を操縦し、敵のロボットと戦うのだ。バトル中はタイムゲージが溜まると行動可能となり、技コマンドを入力して攻撃やガード、必殺技を発動する。

森田将棋 for ワンダースワン

●悠紀エンタープライズ ●TBL ●1999年12月22日 ●3,980円

コンピュータ将棋の古参、『森田将棋』のワンダースワン版。手番とハンデ、コンピュータの強さを設定して対局するシンプルな作りで、勝負をいつでも中断・再開できる機能と、終わった対局を一手ずつ確認する感想戦モードを搭載している。コンピュータの思考の早さと手軽さが売り。

SDガンダム ガシャポン戦記 エピソード1

●バンダイ ●SLG ●1999年12月29日 ●3,200円

ガンダムシリーズの機体がSDで登場する戦略シミュレーション。所属を連邦、ジオン、ティターンズ、アクシズのいずれかから選択し、各ステージで敵本拠地の占領を目指して戦うのだ。戦闘はアクションになっており、近接攻撃と射撃を使い分けて戦う。戦闘時の操作はマニュアル、オートが選択可能だ。

爆走デコトラ伝説 for ワンダースワン

●加賀テック ●RCG ●1999年12月29日 ●3,980円

男一匹トラック野郎となって日本全国を巡るレースゲーム。目的地までの道中は敵トラックとの競争の場となり、勝つとトラックを"デコる"パーツが得られる。車両を強化するだけでなく、レース中の車線変更や他の自動車を盾にする妨害技術が勝利の秘訣だ。各地での美女との交流も本作のポイント。

2000 ワンダースワンソフトカタログ
WONDER SWAN SOFTWARE ALL CATALOGUE

2000年に発売されたワンダースワン用ソフトは49タイトルで、早くも投入ソフト数が減少傾向となった。液晶の視認性や方向ボタンの操作性といったマイナス要素ゆえか早々に撤退するメーカーも現れ、バンダイがパブリッシャーとなって他社タイトルを発売するケースが増えてきたのもこの年の特徴といえる。

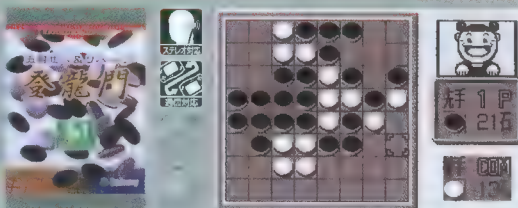
大きなトピックとしてはこの年の年末にワンダースワンカラーが発売、それを時を同じくしてスクウェアがワンダースワンに参入というニュースが飛び込み、特別カラーのワンダースワン同梱版が発売されるなど年末の話題はスクウェア関連一色といった様相を呈した。以後も同社はワンダースワン向けに精力的にソフトを投入し、ワンダースワンユーザーの心の支えとなってゆく。

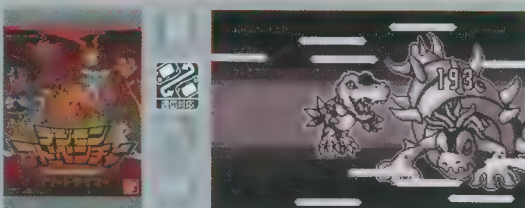
おーちゃんのお絵かきロジック
●サンソフト ●PZL ●2000年1月6日 ●3,800円

サンソフトのマスコットキャラ「へべれけ」シリーズより、おーちゃんをメインキャラに起用したお絵かきロジック。初級から超上級まで難易度別に分けた問題と、ストーリーも楽しめるモードを搭載している。お絵かきロジックの遊び方説明もあり、初心者からでも楽しめる内容となっている。

どこでもハムスター
●ベック ●SLG ●2000年1月6日 ●2,980円

日本語を理解する不思議なハムスターを飼育する育成シミュレーション。ハムスターはメールが好きで、プレイヤーが今履いているものや好きな色など、さまざまなことを聞いてくるのだ。餌やりや掃除をして世話をする傍ら、ハムスターからのメールに返信して言葉を教えてあげよう。

五目並べ&リバーシ 登龍門
●サミー ●TBL ●2000年1月13日 ●3,800円

『将棋登龍門』(P.42)と同じキャラクターたちと、五目並べとリバーシで遊べるタイトル。両ゲームにフリー対戦と勝ち抜き戦、通信用の2P対戦を用意している。五目並べはルールを五目と連珠から選択でき、リバーシは石の初期配置を設定できるのだ。難易度は3段階用意されている。

デジモンアドベンチャー カソードテイマー
●バンダイ ●RPG ●2000年1月20日 ●2,800円

TVアニメ「デジモンアドベンチャー」の後日談を描くRPGで、『アノードテイマー』のパラレルワールドを舞台とする別バージョン。登場デジモンは160種類以上。本作にのみ登場するデジモンは7体おり、『アノード』との通信なくしては覚えられないヴァリアブル技もあるのだ。

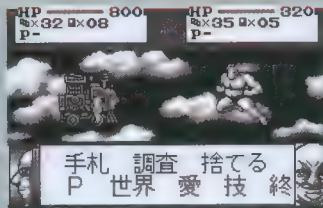
ワンダースワン全機種対応　ワンダースワン/カラー両対応　ワンダースワンカラー&スワンクリスタル専用　ステレオ対応　通信ケーブル対応　ワンダーゲート対応　ワンダーウェーブ対応　通信機器対応

うずまき 電視怪奇篇

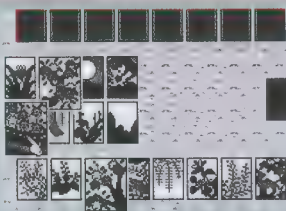
●オメガ・ミコット ●AVG ●2000年2月3日 ●3,500円

伊藤潤二のマンガを原作とし、映画版に先駆けて発売したホラーアドベンチャー。恋人の父がうずまきに憑りつかれて死んだのを皮切りに、主人公が暮らす黒渦町でうずまきの怪異が起こる。うずまきが肉体を壊していく姿など、衝撃的なビジュアルに注目。

超兄貴 男の魂札

●バンダイ ●TBL ●2000年2月10日 ●3,980円

筋肉で魅せるシュールなシューティング『超兄貴』の後日談にあたるカードバトルRPG。技のコストをプロテインか体で払う白熱のバトルを勝ち抜き、囚われの兄貴たちを救い出そう。葉山宏治による特徴的なサウンド、ネタ豊富なカードを含む雄々しい世界観が売りの1作。通信対戦にも対応している。

花札しようよ

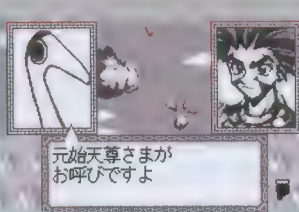
●サクセス ●TBL ●2000年2月17日 ●3,800円

花札を使った2種類のゲーム「こいこい」「花あわせ」を遊べるテーブルゲーム集。こいこいの場合は花見酒の点数などを、花あわせの場合は雨シマの点数などの項目を設定してからゲームスタートとなる。通信ケーブルを接続すれば、他プレイヤーとの通信対戦も選択できるようになる。

フィッシングフリーク バズライズ for ワンダースワン

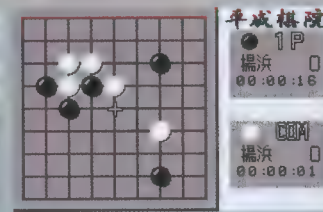
●ベック ●SPT ●2000年2月24日 ●3,800円

野池や霞ヶ浦、琵琶湖など実在の釣りポイントに行けるバス釣りゲーム。ルアーはタイプや色がさまざまあり、季節や場所に合わせて選択できる。スポットごとに有効なルアーがわかるレクチャーモード、大会への参加もできるフリーモード、通信対戦を収録。

仙界伝 TVアニメーション仙界伝封神演義より

●バンダイ ●RPG ●2000年2月24日 ●3,800円

太公望の弟弟子となり、仙人を目指して殷国を冒険するRPG。TVアニメ版に登場する8人のいずれかをパートナーにでき、パートナーによってレベルアップ時のステータスの変化や、友好度次第でイベントが見られるといった恩恵がある。通信で他のプレイヤーと共闘も可能だ。

対局囲碁 平成棋院

●サクセス ●TBL ●2000年2月24日 ●4,680円

ケン陳博士が開発した強力な思考ルーチンを採用した囲碁ソフト。PSでも発売したタイトルのワンダースワン版で、動画を用いた解説といった一部要素は削除されてる。8項目に分けて囲碁のルールを学ぶ基礎入門編と、実戦対局を収録。通信ケーブルを使えば2P対戦も選択できる。

誕生 Debut for ワンダースワン

●バンダイビジュアル ●SLG ●2000年2月24日 ●4,200円

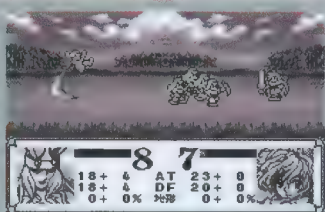
マネージャーとして新人アイドル3人のユニットを2年間育て、アイドル大賞の受賞を目指す育成シミュレーション。システムは『卒業〜グラデュエーション〜』とほぼ同じで、女の子の予定を組み替えてレッスンに取り組ませるというもの。月末の仕事で評価を地道に獲得していくのも重要だ。

うずまき 呪いシミュレーション

●オメガ・ミコット ●SLG ●2000年3月4日 ●3,800円

マンガを原作とするシミュレーションゲーム。うずまきを想起させる呪いアイテムを探し集めて特定の場所に投入し、黒渦町にうずまきを発生させて原作主人公たちを恐怖と混乱の渦に突き落とすのだ。かたつむり姿の人間・ヒトマイマイを飼育して賭けレースに送り出す「マイマイ育成」モードも収録。

ラングリッサーミレニアム WS ザ・ラスト・センチュリー

●バンダイ ●SRPG ●2000年3月9日 ●3,980円

亡国の王子が巫女の導きで運命の戦いに身を投じるシミュレーションRPG。1ユニットは指揮官と傭兵で構成され、ユニット同士の相性が戦闘結果に影響する。ストーリーは分岐型シナリオとマルチエンディング制を採用。ドリームキャストの『ミレニアム』に続き、キャラクターデザインは介錯が務めている。

線脳 ミレニアム

●バンダイ ●PZL ●2000年3月16日 ●3,600円

ブロックを詰み上げて線を繋げる落ち物パズル。線をループさせるか、壁と繋げた線の端を別の壁に接続することでブロックを消すことができる。ゲームモードは、ストーリーとエンドレス、ブロックの全消しを狙うパズルモードがあり、通信対戦にも対応している。

ファイナルラップ2000

●バンダイ ●RCG ●2000年3月23日 ●3,800円

アーケード発のF1レースゲーム。アーケード、ワールドツアー、タイムトライアルの3つのゲームモードで、モナコをはじめとする実在のコースを走行する。通信に対応し、自作コースの交換や対戦も可能だ。初回特典として本作のイメージガールである永井流奈のワンポイント攻略カードを同梱していた。

マクロス トゥルー・ラブ・ソング

●レイアップ ●AVG ●2000年3月23日 ●3,980円

マクロスシリーズの世界観を基に、オリジナルキャラによる新たな三角関係+1の物語を描く育成恋愛シミュレーション。プレイヤーは可変戦闘機のパイロットとなって1週間ごとに予定を組み、訓練とパトロールに取り組んで戦闘能力を上げる傍ら、3人のヒロインとの関係を育むことになる。

ワンダースワン 全機種対応

ワンダースワン/カラー両対応

ワンダースワンカラー&スワンクリスタル専用

ステレオ対応

通信ケーブル対応

ワンダーゲート対応

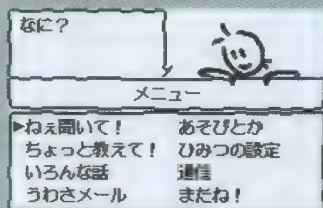
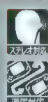
ワンダーウェーブ対応
通信機器対応

スーパーロボット大戦コンパクト2 第1部：地上激動編

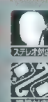
●バンプレスト ●SRPG ●2000年3月30日 ●4,500円

ロボットアニメの主要機体が一堂に会するシミュレーションRPG。3部作の1作目にあたり、『第2部』と同じ時期に勃発した地上での戦いを描く。本作での行動によって続編でユニットや武装が増えるといった影響をもたらす「フラグコンバートシステム」のほか、援護攻撃や防御をシリーズで初めて導入した点や、携帯機版『スパロボ』では当時挑戦的な試みだった戦闘カットインが目玉となっている。シリーズ初参戦タイトルは破邪大星ダンガイオーと忍者戦士 飛影の2作品。

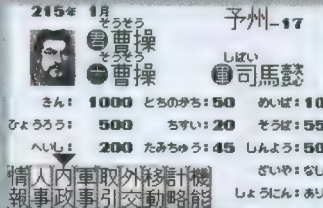
メタコミセラピー ねぇ聞いて！

●メディアエンターテイメント ●ETC ●2000年3月23日 ●3,980円

ノンストップアニメで動く棒人間のゆうゆーと交流するコミュニケーションソフト。プレイヤー自身や身近な人について話したり、通信を介して自分の話を友達に聞いてきてもらったりと、さまざまな話（メタコミ）をしながら癒しを得るのだ。うわさを広めたり、情報を入力した友達が増えると解放される機能もある。

燃えろ!!プロ野球 ルーキーズ

●ジャレコ ●SPT ●2000年3月30日 ●4,200円

実在チームが登場する野球+育成SLGシリーズの1作。「新人王で燃えろ!」モードは、オリジナル選手を育成し、新人王獲得を目指す育成シミュレーション。試合時は打順が回ってきたときの燃えるシチュエーションとミッションが電光掲示板に表示されるのだ。ペナントレース、オープン戦も収録する。

三國志II for ワンダースワン

●コーエー ●SLG ●2000年4月6日 ●4,200円

PC-88向けに発売されて人気を博した歴史シミュレーションの移植作。収録シナリオは董卓の横暴（189年）から三國の鼎立（220年）までの6つがある。本作オリジナル要素として、三國志の武将の簡単な説明を記載した「武将列伝」があり、ゲーム中にいつでも確認できる。

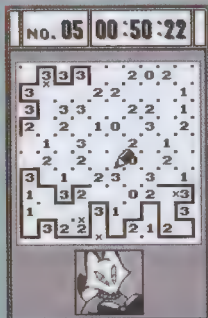
ポケットファイター

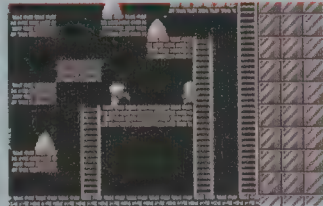
●バンダイ ●ACT ●2000年4月6日 ●3,800円

『ストリートファイター』『ヴァンパイア』のシリーズキャラがデフォルメ姿で登場する2D対戦格闘ゲーム。グラフィックだけでなく、各種ジェムを集めて必殺技を強化するシステムも特徴だ。アーケード同様のバトルのほか、ポイント制バトル、カードバトルも収録。通信対戦にも対応している。

スリザーリンク

●バンダイ ●PZL ●2000年4月20日 ●3,000円

画面上の点を法則に従って繋ぐパズルゲーム。数字の周りの辺は数字の分だけ通るルールで、例えば0なら線と隣接しないよう線を引かなくてはならない。遊び方説明と6段階に分けた問題を収録。クリアタイム次第で上級や中級といった評価が変化するのだ。

ロードランナー for ワンダースワン

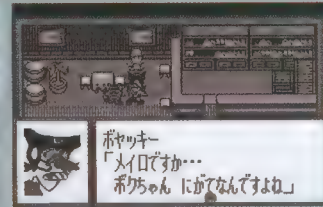
●バンプレスト ●ACT ●2000年4月20日 ●2,980円

金塊を集めてゴールを目指す、定番の面クリア型アクションパズル。本作では新たに水中面と潜水服装備が導入され、主人公の服装によって陸上と水中で移動速度が変化するようになった。ワンダーゲートを使うと50面以上の追加マップをプレイできるほか、自作マップの交換も可能だ。

wuz↑b? (ワサビ) プロデュース ストリートダンサー

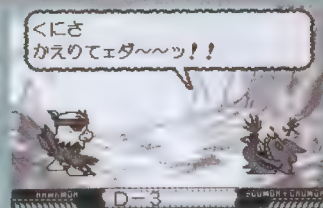
●バンダイ ●ACT ●2000年4月27日 ●3,800円

当時売り出していた3人組のダンスユニット「wuz↑b? (ワサビ)」がプロデュースしたリズムゲーム。楽曲にはLock' in、Hiphop、Jazzの3系統があり、それぞれワンダースワン本体を縦、横、逆さに持ち替えてプレイする。本体1台を2人で共有してプレイする対戦モードも収録。

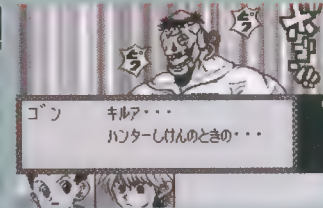
ボカン伝説 ブタもおだてりゃドロンボー

●バンプレスト ●RPG ●2000年4月27日 ●4,200円

ドロンボー一味の暗躍を描く、章仕立てのコミカルRPG。一味の悪玉メカは装着したパーツ次第で姿がさまざまに変化する。パーツをどんどん強化して悪事を成し遂げよう。ヤッターマンに勝っても最終的にはおしおきされる羽目になるが、耐えると一味の誰かのレベルが上昇する。

デジタルパートナー

●バンダイ ●RPG ●2000年5月25日 ●3,200円

デジモンと交流するコミュニケーションRPG。本作のデジモンは言葉を覚えるほど強くなる設定となっている。バトルはデジモン同士が知る言葉を投げかけあう形式で行われ、選んだ言葉がしりとりになるとコンボが発生するのだ。PSの『ポケットデジモンワールド』とのリンクなど、通信機能にも対応。

HUNTER×HUNTER 意志を継ぐ者

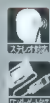
●バンダイ ●RPG ●2000年6月1日 ●3,800円

同名マンガを元にしたRPG。天空闘技場編の終了後をベースに、主人公ゴンが父・ジンの情報を探し求める物語を描く。道中ではダンジョン探索や賞金首との戦いも待ち受けているのだ。電脳ネットで作中の人物や用語を検索するほどデータベースが充実していくシステムを搭載している。

グローカルヘキサイト

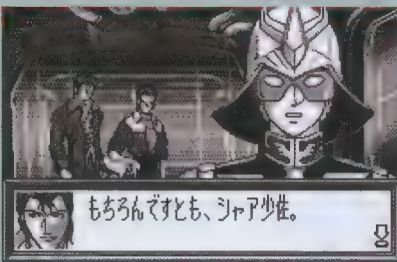
●サクセス ●PZL ●2000年6月29日 ●3,800円

交互に図形を埋めていく対戦型ボードゲーム。本体1台を共有して遊ぶ2人対戦のほか、ヘキサー団と戦うモード、的確な敵の追い詰め方が学べるアララの詰めパズルモードなどを収録。初めての人でも遊べるよう、遊び方や画面表記の意味を教えてくれるヘルプも搭載している。

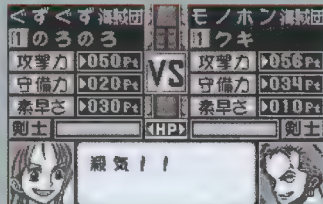
レインボーアイランド パーティーズ☆パーティ

●メガハウス ●ACT ●2000年6月29日 ●4,200円

虹を武器や足場として使うアーケードアクションのリメイク作。見習い魔法使いのパティが新主人公となり、島々にかけられた呪いを解く冒険に出る。イベントはボイス付きで、条件次第で展開が分岐。ワンダーゲートを使って追加データを入手する機能もあった。

SDガンダム Gジェネレーション ギャザービート

●バンプレスト ●SLG ●2000年7月13日 ●3,800円

ガンダムシリーズのアニメ、マンガやメカニックデザイン企画から、オリジナルを含む150以上の機体が登場するターン制戦略シミュレーション。最大3機を1ユニットにまとめる「スタック」と、遠距離からの攻撃でスタックを散開させる「間接攻撃」の活用が攻略の鍵となるゲームシステムに、キャラクターの名台詞をスキルにした新要素「IDコマンド」などを取り入れた。隠しイベントを含む豊富なクロスオーバーシナリオ、周回で追加される要素など大ボリュームの1作。

From TV animation ONE PIECE めざせ海賊王!

●バンダイ ●ACT ●2000年7月19日 ●3,800円

TVアニメONE PIECEの「東の海編」を元にした航海アドベンチャー。海路と進む歩数を示すパネルを配置して航海とバトルを繰り広げるストーリーのほか、4人まで交代で操作するモード、カードダスバトル、ステータスを分配して作った海賊団を戦わせるモードを収録している。

名探偵コナン 西の名探偵 最大の危機!?

●バンダイ ●AVG ●2000年7月27日 ●3,800円

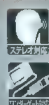
『魔術師の挑戦状!』(P.40)の続編。ロジックパズルを解いて情報をまとめる「マルバツール」に加え、ヒントから相手の位置を割り出す「追跡パズル」を新規搭載する。登場人物のデータを見られる辞典やカレンダー、占い機能などを収録するおまけ「コナン手帳」も追加されている。

デジモンアドベンチャー02 ダッグテイマーズ

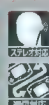
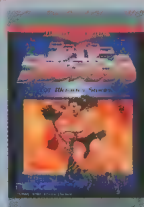
●バンダイ ●RPG ●2000年8月3日 ●3,800円

全229種類のデジモンが登場するコレクションRPG。2つに分かれたデジモンの世界を遼と賢がそれぞれ冒険する物語で、後のデジモンカイザーであるケンちゃんこと一乗寺賢の前日譚もTVアニメとは異なる形で描かれる。デジメンタルを使ったアーマー進化や、ジョグレス進化が新たに盛り込まれた。

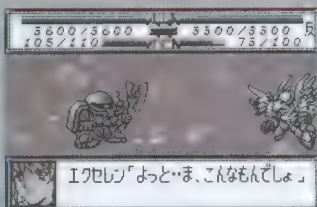
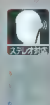
リング インフィニティ

●角川書店 ●AVG ●2000年8月10日 ●3,800円

ノベルシアター第2弾。主人公の通う高校で呪いのビデオに起因する死亡事件が起き、主人公も呪いに翻弄されていく物語で、複数のマルチエンディングシナリオで構成されている。ワンダーゲートを使うと別視点の追加シナリオをダウンロードできた。

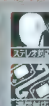
ファイヤープロレスリング for ワンダースワン

●加賀テック ●ACT ●2000年8月31日 ●3,980円

実在の日本プロレスラーが登場するプロレスゲーム。プロレス興行シミュレーション「マスターオブリング」モードを新規搭載。タイトルマッチを含むマッチメイクをプレイヤー自ら行い、ステージごとの目標動員数達成を目指す内容だ。複数の試合モード、エディットや通信対戦も収録。

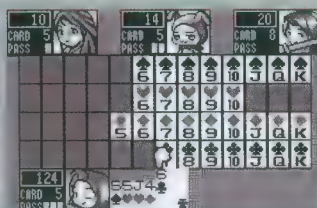
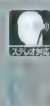
スーパーロボット大戦コンパクト2 第2部：宇宙激震篇

●バンプレスト ●SRPG ●2000年9月14日 ●4,500円

ロボットアニメのクロスオーバーを売りとするシミュレーションRPGシリーズの1作。前作と同じグリプス戦役後を舞台とし、宇宙を主とする戦いを描く。主人公は前作主人公の恋人・エクセレンとなり、ロンド・ベルの面々と共闘するのだ。『第1部』のクリアデータと連動でき、本作のデータを続編に引き継げる。

はたらくチョコボ

●スクウェア ●SLG ●2000年9月21日 ●4,200円

チョコボたちと一緒に荒地の開拓に取り組むシミュレーションゲーム。各種チョコボを捕まえて転職させ、木や石の収集などさまざまな作業に割り当てるのだ。達成度はプレイヤーだけでなく、他の開拓者たちの行動によっても変化する。開拓の大成功を目指しつつ、MVPも狙っていこう。

トランプコレクション2 ボトムアップ的世界一周の旅

●バンダイ ●TBL ●2000年9月28日 ●3,980円

個性あふれるキャラクターたちとの勝負に勝って景品を集めるトランプゲーム集の続編。メインモードの世界一周では、世界各地のトランプ大会に参加し、ノルマを達成して現地のお土産を集めることになる。ゲームは前作とは異なる4種類で、ドボン、7並べ、神経衰弱、スピードを収録している。

 ワンダースワン全機種対応
 ワンダースワン/カラー両対応
 ワンダースワンカラー&スワンクリスタル専用
 ステレオ対応
 通信ケーブル対応
 ワンダーゲート対応
 ワンダーウェーブ対応
 通信機器対応

グンペイ EX

●バンダイ ●PZL ●2000年12月9日 ●2,980円

ワンダースワンのキラータイトルにして代表作となったパズルゲームの改良版。せり上がってくる線を左右の両端まで繋げて消す基本ルールはそのままに、同色の線のみで繋ぐと発生する「同色ボーナス」を追加した。端から端まで同色で揃えた線に他色を継ぎ足していてもボーナスは成立する。ゲームモードは、エンドレス、ステージ、パズル、タイムアタック、通信対戦を収録。ワンダーゲートを使ったスコア競争機能もある（現在は終了）。

東京魔人学園 符咒封録

●アスミックエースエンタテインメント ●AVG
●2000年10月12日 ●4,800円

召喚主を守護する氏神となって戦うカードバトルAVG。感情を示して話に応える会話パート、五行のいずれかの属性を持つカードを駆使して戦うバトルパートで構成されている。東京魔人學園伝奇シリーズキャラを元にしたカードの数々は、通信交換も可能だ。

そろばんぐ

●加賀テック ●PZL ●2000年12月9日 ●3,980円

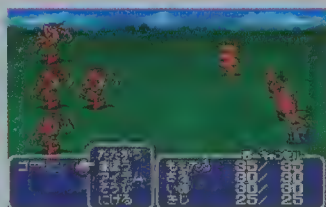
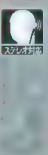
交差する線を中心に列や行ごとブロックを動かすパズルゲーム。画面の上下はループしており、同列上端と下端の同ブロックは繋がっている判定となる。同じ種類のブロックを3つ繋げると消えるルールだ。タイムアタック、エンドレスのほか、通信対戦を収録。

デジモンアドベンチャー02 ディーワンテイマーズ

●バンダイ ●RPG ●2000年12月9日 ●3,980円

『タッグテイマーズ』の続編。四聖獣の覇権を巡る戦いとD-1トーナメントへの挑戦を描いており、作中には全238体のデジモンが登場する。シリーズ恒例の電子ゲーム版『デジモン』シリーズとの通信のほか、ワンダーゲートを使ってネット上のD-1グランプリに参加できる機能も搭載する（現在は終了）。

ファイナルファンタジー

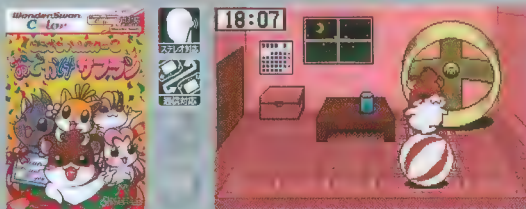
●スクウェア ●RPG ●2000年12月9日 ●4,800円

人気RPGのリメイク作。買い物画面をはじめとするゲームシステムやグラフィックの改良、ボス戦専用BGMや物語を補足する新規イベントの追加など変更点は多い。また、一部イベントでキャラの動きが加わり、テキストのみに頼らない演出で物語によりのめり込めるようになった。本体同梱版も同時発売。

ライムライダー・ケロリカン

●バンダイ ●ACT ●2000年12月9日 ●3,980円

音楽ゲームの始祖『パラッパラッパー』の生みの親・松浦雅也によるポップなサウンドアクション。リズムに合わせてボタンを押すと、ケロリカンが敵のワルノリ軍団をイイノリに変えるのだ。各敵には対応するボタンがあり、タイミングやボタンを誤ると直前に巻き戻る。本体斜め持ちを推奨する珍しいタイトルだ。

どこでもハムスター3

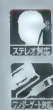
●ベック ●SLG ●2000年12月14日 ●3,800円

ハムスターに言葉を教えながら親密度を高めるコミュニケーションソフト。会話や部屋の模様替え、通信を使ったお絵かきの送受信などのほか、東西南北の森を散歩して他のキャラと交流する新要素もある。散歩中に獲得したミニゲームは、部屋に帰ってからいつでも遊ぶことができるのだ。

テラーズ2

●バンダイ ●AVG ●2000年12月21日 ●3,980円

ノベルシアター第3弾。収録シナリオは「怨霊郷」「闇夜」「黒い影」に隠しシナリオを加えた4本で、ワンダーゲートを使って取得した時刻が物語に反映される話もある。登場人物には、眞鍋かをりや安岡力也など有名な女優・俳優を起用している。

アナザヘヴン memory of those days

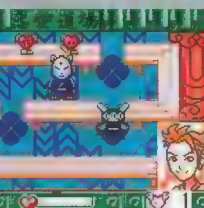
●バンダイ ●AVG ●2000年12月21日 ●4,200円

小説を原作とする作品群と世界観を共有し、原作者が監修を務めたノベルシアター。プレイヤーは刑事となり、連続焼殺事件の犯人「パイロマニア」を追う。エンディングは20種類以上あり、ワンダーゲートを使って早解きランキングに参加する機能も搭載。

仙界伝 弐 TVアニメーション仙界伝封神演義より

●バンダイ ●RPG ●2000年12月21日 ●4,500円

『仙界伝』の続編にあたるRPG。黄天祥を主人公とし、原作マンガのその後を描く。同時に連れ歩ける仲間の数が3人に増え、組み合わせ次第で発生する「連繋技」が追加された。仲間との友好度が上がるとさまざまな恩恵にあずかれる要素はそのまま、賑やかさがパワーアップしている。

フラッシュ 恋人クン

●光文社 ●PZL ●2000年12月28日 ●3,800円

写真週刊誌FLASHによるパズルゲーム。恋人を作るために忍者・写写丸を操作し、ハートが落ちないよう支えて異性の元に届けよう。ステージクリアで標的の好感度が上昇するのだ。主人公は男女から選択可能で、恋人候補の異性は地球人から宇宙人までさまざまな人物が登場する。

ワンダースワン全機種対応 / ワンダースワン/カラー両対応 / ワンダースワンカラー＆スワンクリスタル専用 / ステレオ対応 / 通信ケーブル対応 / ワンダーゲート対応 / ワンダーウェーブ対応 / 通信機器対応

2001 ワンダースワン ソフトカタログ

WONDER SWAN SOFTWARE ALL CATALOGUE

この年に発売されたワンダースワン用タイトルの数は40タイトル。バンダイ、バンプレストといったバンダイ系以外のメーカーはサミーやスクウェアなどの中核メーカーがほとんどという、やや寂しい結果となった。カラーへの対応は早々に完了しており、7割以上はカラー専用である。

2001年の大きなトピックとしては任天堂陣営の新ハード、ゲームボーイアドバンスの存在は何よりも大きい。ワンダースワンの優位性はゲームボーイを上回る16ビットCPUならではの演算性能だったのだが、アドバンスは一気に32ビットCPUを搭載。3万色以上のグラフィックを表示できるTFT液晶の能力はワンダースワンを一気に駆逐するだけのポテンシャルを持っていたため、以後は苦しい戦いを強いられることとなる。

スーパーロボット大戦コンパクト2 第3部：銀河決戦編

●バンプレスト ●SRPG ●2000年9月14日 ●4,500円

『コンパクト2』3部作の完結作。『第1部』『第2部』に登場した全作品の機体が集結し、ついに戦いは最終局面に突入する。本作単体でも遊ぶことはできるが、前2作のクリアデータと連動するフラグコンバートシステムを搭載し、連動すると発生する追加イベントも楽しめるのだ。

ナムコワンダークラシック

●バンダイ ●SPT ●2001年1月18日 ●4,500円

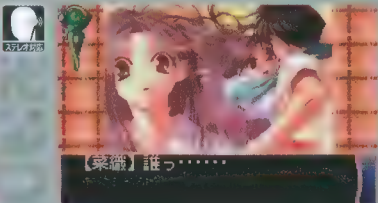
ファミコン発のゴルフゲーム『ナムコクラシック』のワンダースワン版。使用可能キャラを増やすキャラゲットをはじめ、ストロークやツアー、ミニバトルなど複数のゲームモードを収録。ワンダーゲートを使って全国トーナメントに参加する機能も搭載している。

ギルティギア プチ

●サミー ●ACT ●2001年1月25日 ●4,500円
●ワンダーコイン同梱

『ギルティギア』のキャラクターが2頭身のデフォルメ姿で登場する対戦格闘ゲーム。ゲームシステムは『ゼクス』をベースに、ゲージを消費する特殊ガードなど同作で追加されたシステムを取り入れた本格派だ。パッケージには、コンボ入力を補助する「ワンダーコイン」を同梱する。

With You みつめていたい

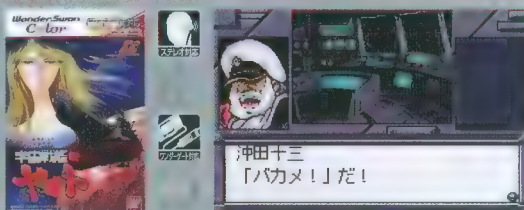
●シャルラク ●AVG ●2001年1月25日 ●4,800円

カクテル・ソフトによるPC用恋愛アドベンチャーの移植作。腐れ縁な世話女房の「菜織」、再会した初恋の少女「真奈美」との三角関係を描くストーリーで、攻略対象外ながら魅力的な女性キャラクターも多数登場する。初回限定版には菜織のフィギュアとトレーディングカードが付属していた。

機動戦士ガンダム Vol.1 SIDE7

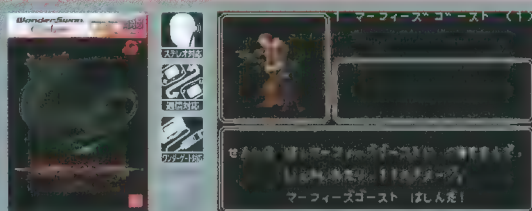
●バンダイ ●SLG ●2001年2月1日 ●4,500円

TVアニメ・機動戦士ガンダムの1～12話を再現したアドベンチャー+シミュレーション。アニメーションを取り入れたバトルパートは、レーダーで捉えた敵に攻撃を仕掛けるリアルタイムシミュレーションとなっており、間合いに応じた武器の選択とエネルギーゲージの管理が肝要となる。

宇宙戦艦ヤマト

●バンダイ ●SLG ●2001年2月8日 ●4,500円

同名アニメを原作とするSF戦略シミュレーション。冥王星海戦から始まる各ステージをクリアし、人類を滅びの危機から救うのだ。惑星イスカンダルへの旅路をゲーム中で再現しつつ、プレイ次第で展開が変化するマルチエンディング制を採用。おまけとしてライフ制のシューティングも収録している。

ウィザードリィ シナリオ1 狂王の試練場

●バンダイ ●RPG ●2001年3月1日 ●4,500円

RPGの歴史に影響を与えた人気作の移植版。氷樹むうによる美麗グラフィック、オートマッピング機能を収録する一方、レトロなワイヤーフレーム表示でのプレイも可能だ。新規モードの「サバイバル」や、ワンダーゲートで追加マップをダウンロードできる（現在は不可）など、多数の新規要素を搭載。

メモリーズオフ フェスタ

●キッド ●TBL ●2001年3月8日 ●4,800円

恋愛アドベンチャー『メモリーズオフ』を元にしたポンジャンゲーム。主人公が特定のヒロインと結ばれた後を描く「ストーリー」では、恋人をミス澄空コンテストに出場させるべく他の女の子と戦うことになる。道中の対戦で貯めたポイント次第で、最後に表示されるヒロインの姿が変化するのだ。

SDガンダム英雄伝 騎士伝説

●バンダイ ●RPG ●2001年3月15日 ●3,980円

かつて国を守った機兵「騎士ガンダム」のパイロットとなり、国を救う騎士として戦うRPG。別バージョンの『武者伝説』とはアイテム交換などが可能で、ワンダーウェーブがあればPSソフト『SDガンダム英雄伝 騎士ガンダムVS武者ガンダム』ともデータ連携ができるのだ。

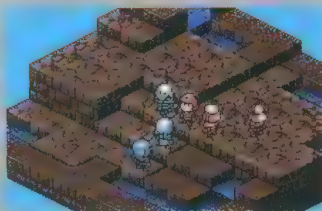
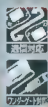
SDガンダム英雄伝 武者伝説

●バンダイ ●RPG ●2001年3月15日 ●3,980円

親友の父から受け継いだ機兵「武者ガンダム」を駆り、ザード軍から国を守護するRPG。ターン制のバトルでは、機兵や技が持つ属性によって攻撃の効果が変動するのだ。別バージョンの『騎士伝説』とは異なる和風の国から物語が始まり、最終章で道を同じくする構成となっている。

 ワンダースワン全機種対応 ワンダースワン/カラー両対応 ワンダースワンカラー&スワンクリスタル専用 ステレオ対応 通信ケーブル対応 ワンダーゲート対応 ワンダーウェーブ対応 通信機器対応

ダークアイズ バトルゲート

●バンダイ ●SRPG ●2001年3月15日 ●4,500円

当時のネットワークRPG『ダークアイズ』の世界観を使ったオリジナルタイトル。惑星フェアホープに住むオーガルとインファンの2つの部族から1つを選び、大戦争を生き抜こう。ゲームは所属する種族内のキャンペーン、種族間の全面戦争、戦争の後日譚と3部構成に分かれている。

ワイルドカード

●スクウェア ●RPG ●2001年3月29日 ●4,300円

『Sa・Ga』シリーズの河津秋敏や伊藤賢治が手掛けたRPG。キャラクターやアイテム、魔法ばかりか扉や通路もカード化した異色のタイトルだ。さまざまなミッションを封じ込めたシナリオカードでシナリオも自由に構築できる。930種類のカードは通信機能でやりとりも可能だ。

ミスタードリラー

●ナムコ ●ACT ●2001年4月15日 ●4,500円

アーケードからの移植作。ミスタードリラーに最も近い男「ホリ・ススム」となって、地底1000メートルを目指して掘り進もう。「お試し500メートルモード」「本気で1000メートルモード」「とことんドリラーモード」を搭載し、アーケードと同じ横9ラインでプレイすることができる。

名探偵コナン 夕暮れの皇女

●バンダイ ●AVG ●2001年4月15日 ●3,980円

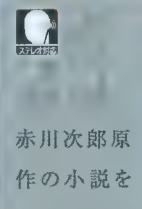
ワンダースワン版『名探偵コナン』の完結編。宝石「夕暮れの皇女」のお披露目会場で起きた殺人事件をめぐり、コナンたちが活躍するストーリーだ。過去2作とは連携でき、新たな分岐が発生したりミニゲームがプレイできる。新機能「ディクトナビ」を駆使して事件の真相を導き出そう。

HUNTER×HUNTER それぞれの決意

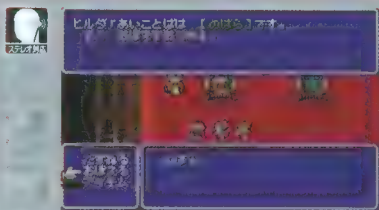
●バンダイ ●AVG ●2001年4月26日 ●4,500円

同名マンガを元にしたアドベンチャー。再会を約束してゴンたち一行が解散した後を複数視点で描く。プレイする視点をヒソカ、ゴンとキルア、クラピカ、レオリオから選択でき、原作にないエピソードも見られるのだ。念を使ったバトルパート、前作から改良された電脳モバイルシステムも楽しめる。

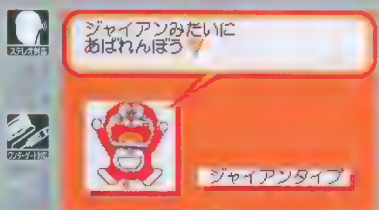
三毛猫ホームズ ゴーストパニック

●光文社 ●ETC ●2001年4月26日 ●4,300円

赤川次郎原作の小説をサウンドコミック化。現在は観光ホテルとして使用されるブロッケン山の古城を舞台に、殺人事件に巻き込まれたホームズたちが活躍するストーリーだ。主人公の行動次第でストーリーが分岐するマルチエンディングを採用する。

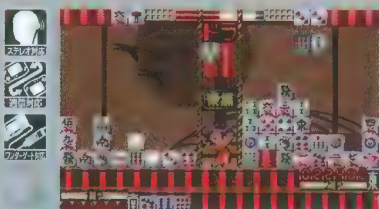
ファイナルファンタジーII

専用 ●スクウェア ●RPG ●2001年5月2日 ●5,200円

ファミリーコンピュータからの移植作。グラフィックやサウンドに大幅なリメイクを施した。メッセージ中の語句をキャラクターが覚え、会話の際に使用する「ワードメモリーシステム」に、経験値ではなくスキルによってキャラクターを強化する「熟練度システム」など独自のシステムを搭載する。

ポケットの中のDoraemon

両対応 ●バンダイ ●ETC ●2001年5月24日 ●4,500円

ドラえもんと偶然の出会いを果たした“キミ”が、一緒にミニドラを世話するコミュニケーションゲーム。ドラえもんとの会話や、ミニドラの行動を見守ることができるのだ。プレイヤーの性格がミニドラに影響し、のび太やしずか、ジャイアン、スネ夫のいずれかのタイプに変化する。

落雀

専用 ●バンダイ ●PZL ●2001年5月31日 ●2,980円

Windowsからの移植作。落ちてくる麻雀牌を組み合わせて消すパズルゲームだ。オリジナルで人気のストーリーモードや段位認定モードをはじめ、ケーブル対戦モードとブラインド機能がプレイできる。中断機能とポーズ機能の搭載により、外出先でも安心してプレイできるのだ。

幻想魔伝最遊記 Retribution 陽のあたる場所で

専用 ●ムービック ●TBL ●2001年6月7日 ●4,500円

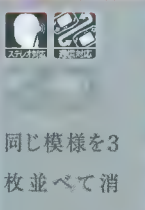
峰倉かずや原作の人気アニメをゲーム化。牛魔王復活を阻止するため旅する三蔵一行が、泊まった宿で路銀が払えなくなり、屋台でお金を稼ぐストーリーだ。ボードゲーム方式で、宿の4人姉妹の1人をパートナーに選べる。途中にはトランプや妖怪退治などミニゲームが隠されている。

SDガンダム Gジェネレーション ギャザービート2

専用 ●バンダイ ●SLG ●2001年6月14日 ●4,980円

2000年に発売した『ギャザービート』の続編。ROMの容量が2倍になり、グラフィックをすべて一新した。登場するMSは200種類以上、シナリオは本作用の完全オリジナルで、「機動戦士ガンダム」のジャブローから「Zガンダム」をベースに、OVAの内容を組み込んでいる。

くるパラ

専用 ●トムクリエイト ●PZL ●2001年6月14日 ●3,200円

同じ模様を3枚並べて消すパズルゲーム。5×5のフィールド上にあるパネルをすべて消せばクリアだ。パネルは表と裏に模様があり、同じ模様を3枚並べると裏返る。裏側も3枚並べると消える仕組みだ。ゲームは段位認定試験に問題集、勝負と物語の4つが用意されている。

 ワンダースワン全機種対応
 ワンダースワン/カラー両対応
 ワンダースワンカラー&スワンクリスタル専用
 ステレオ対応
 通信ケーブル対応
 ワンダーゲート対応
 ワンダーウェーブ対応
 通信機器対応

ウルトラマン 光の国の使者

専用

●バンダイ ●ACT ●2001年6月21日 ●4,980円

ウルトラマンをモチーフにした2D格闘ゲーム。アーケード版やスーパーファミコン版の系譜に連なるタイトルで、ベムラーをはじめとしたおなじみの怪獣が登場する。ストーリーモードに育成モード、対戦モードを搭載し、育成モードのデータはカセットとパスワードで保存可能だ。

東風荘

両対応

●バンダイ ●TBL ●2001年6月28日 ●4,500円

当時の人気オンライン麻雀ゲーム『東風荘』が楽しめるソフト。オリジナルの作者による監修をパスしたこだわりの思考ルーチンを搭載し、一般的な「東南戦」はもちろん、短時間決戦の「東風戦」に「3人打ち」が楽しめる。自分の実力を全国の猛者たちと比較することもできるのだ。

ブルーウィングブリッツ

両対応

●スクウェア ●SRPG ●2001年7月5日 ●4,700円

『フロントミッション』のスタッフが制作したワンダースワン用オリジナルタイトル。航空機の部隊を指揮して敵と戦うシミュレーションRPGだ。ステージごとにさまざまなミッションが発生し、美麗なグラフィックで壮絶なドラマが楽しめる。機体の改造やアイテムの開発も可能だ。

デジモンテイマーズ デジモンメドレー

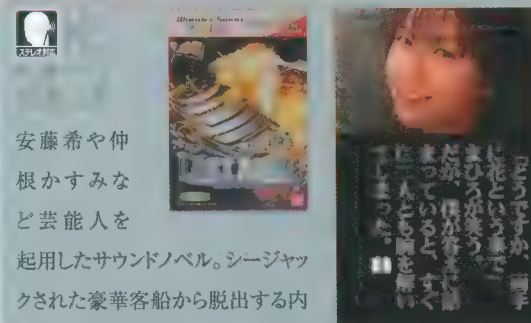
両対応

●バンダイ ●RPG ●2001年7月12日 ●3,980円
●デジモンリンクシステム対応

デジモンアドベンチャーとデジモンアドベンチャー02、劇場版に登場した18人から好きなキャラクターを選び、アニメのストーリーを追体験できるRPG。アニメとは違った選択するとif展開が楽しめる。当時の電子ゲーム、D・アークと連動し、新たなストーリーを出現させることも可能だ。

ラスト アライブ

専用

●バンダイ ●AVG ●2001年7月26日 ●4,800円

安藤希や仲根かすみなど芸能人を起用したサウンドノベル。シージャックされた豪華客船から脱出する内容で、男女2人から主人公を選択し、互いのストーリーが影響し合うシステムを採用する。システムには時間分岐選択や浸水メーターを搭載する。

機動戦士ガンダム Vol.2 JABURO

専用

●バンダイ ●SLG ●2001年8月16日 ●4,980円

アムロ・レイとなってTVアニメの16〜30話を体験するADV+SLG。熟練度を稼いで強くなるシステムなどは前作と共通だ。前作をクリアした本体で本作を起動すると、クリア時の熟練度の10分の1を引き継げる。熟練度が足りなくても、クリアしたシナリオを再プレイして稼ぐことも可能だ。

HUNTER×HUNTER 導かれし者

専用

●バンダイ ●AVG ●2001年8月23日 ●4,500円

同名マンガより、幻影旅団やオークションをめぐるエピソード「ヨークシン編」を元にしたアドベンチャー。同じ街で巻き起こる事件を複数視点から描く。間合いとオーラ配分を見極めるバトルは前作から継承しつつ、タッグバトルも実現。『それぞれの決意』とのデータ連動要素もある。

From TV animation ONE PIECE 虹の島伝説

専用

●バンダイ ●RPG ●2001年9月13日 ●4,500円

人気TVアニメを元にしたオリジナルのRPG。プレイヤーはローグタウンで暮らす少年となり、麦わらの一味と共に"偉大なる航路"にあるとされる虹の島を目指す。ルフィたちの仲間として友情を育むイベントの数々、敵を連鎖で弾き飛ばす「ふっとばしガンガンバトル」が本作の売りだ。

ギルティギア プチ2

専用

●サミー ●ACT ●2001年9月27日 ●4,800円

『ギルティギア プチ』の続編。アーケードのヒット作『ギルティギア ゼクス』を元に、キャラクターをデフォルメ化し操作系を簡略化した。登場キャラも前作の2倍に増え、覚醒必殺技や一撃必殺技もイメージそのままに再現する。サバイバルモードなど独自のモードも楽しめるのだ。

スターハーツ 星と大地の使者

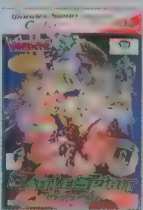
専用

●バンダイ ●ARPG ●2001年9月27日 ●4,980円

広大なユーラス大陸を冒険する本格アクションRPG。12あるダンジョンの秘密を解き明かそう。特徴は経験値が存在しないシステムで、レベルアップの代わりに各地に隠れた妖精を助けるとスキルアップする。ゲーム開始時に選択する4種類のペットも、物語の大きな鍵を握る存在だ。

デジモンテイマーズ バトルスピリット

専用

●バンダイ ●ACT ●2001年10月6日 ●4,200円
●デジモンリンクシステム対応

『デジモン』シリーズ初の対戦格闘アクション。「デジモンアドベンチャー」から「デジモンテイマーズ」までのパートナーデジモンが多彩なステージで戦うのだ。相手を攻撃すると発生する「スピリット」を奪い合うルールで、制限時間内により多くのスピリットを集めた側が勝利となる。

マリー&エリー ふたりのアトリエ

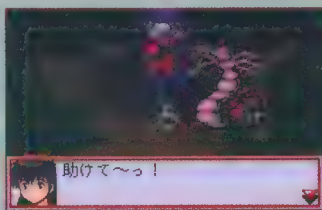
専用

●イースリースタッフ ●RPG ●2001年10月25日
●4,800円

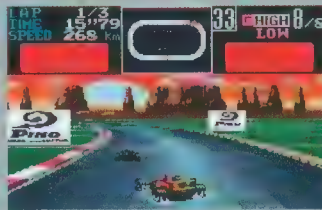
錬金術をモチーフにした『アトリエ』シリーズのスピンオフ作品。シリーズ第1弾と第2弾の主人公が2人でアトリエを経営する物語だ。3年以内にアカデミーの依頼の品である「原初の炎」をつくり出そう。それぞれのキャラでの調合はもちろん、2人で力を合わせての調合もできる。

ワンダースワン全機種対応
ワンダースワン/カラー両対応
ワンダースワンカラー＆スワンクリスタル専用
ステレオ対応
通信ケーブル対応
ワンダーゲート対応
ワンダーウェーブ対応
通信機器対応

犬夜叉 かごめの戦国日記

●バンダイ ●AVG ●2001年11月2日 ●4,500円

高橋留美子原作の人気アニメをゲーム化。ヒロインの日暮かごめとなって犬夜叉と交流する「ふれあいアドベンチャー」だ。ゲームはカセットに内蔵した時間とリンクして進行し、原作のイベントも再現する。原作のキャラはもちろん、オリジナルキャラのイタチ妖怪・疾風も登場するのだ。

ファイナルラップスペシャル

●バンダイ ●RCG ●2001年11月15日 ●4,500円

2000年に発売した『ファイナルラップ2000』の続編。「フォーミュラマシン」に加えダートコースで走る「GTマシン」が使用可能だ。30種類以上のコースが用意され、敵車も個性豊かな走りを披露する。CPU相手でも対戦プレイさながらの白熱したレースが楽しめるのだ。

スーパーロボット大戦コンパクト for ワンダースワンカラー

●バンプレスト ●SRPG ●2001年12月13日 ●4,800円

ワンダースワンにおける『スパロボ』デビュー作のカラー専用版。新規イベントやキャラ同士の掛け合い、ユニット、カットインなど数々の要素が加わるだけでなく、ボスの強化といったゲームのバランス調整もなされており、単純にカラー化しただけではない大幅改良版となっている。

Xi[sai]Little

●バンダイ ●PZL ●2001年12月20日 ●3,800円

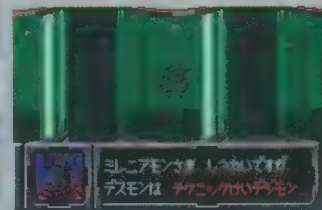
プレイステーションからの移植作。オリジナル同様「トライアル」「バトル」「パズル」の3モードはもちろん、新たに「AQUIちゃんのダンスでダンス」を追加した。基本システムにサウンドアクションを取り入れたモードで、せり上がるダイスの目を消しながらポイントを奪う内容だ。

ロマンシング サ・ガ

●スクウェア ●RPG ●2001年12月20日 ●5,200円

スーパーファミコンからの移植作。「スクウェア マスター ピース」の1つとして発売したRPGで、中東風の世界観が特徴だ。運命に導かれし8人の戦士となって、3柱の邪神を討ち倒そう。オリジナルにあったバグをほぼ修正し、ディスティニーストーンに関係するイベントを追加した。

デジモンテイマーズ ブレイブテイマー

●バンダイ ●RPG ●2001年12月29日 ●4,500円
●デジモンリンクシステム対応

2000年に発売した『ディーワンテイマーズ』の続編。主人公「リョウ」と暗黒のデジモン「ミレニアモン」の最後の戦いを描く物語だ。当時のアニメに登場した全デジモンを網羅する280種類が登場し、仲間デジモンをカードに変換しプラグイン可能など新たなシステムを搭載する。

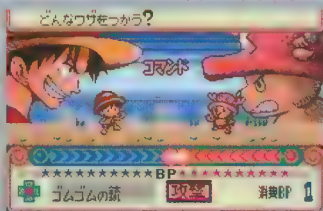
2002 ワンダースワン ソフトカタログ

WONDER SWAN SOFTWARE ALL CATALOGUE

2002年に発売されたワンダースワン用ソフトは28タイトル。ハードとしての寿命は衰退期に移っていたものの、ソフト開発面では円熟期に差し掛かっており、『半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!』や『アークザラッド 機神復活』など後期の名作タイトルが発売されたのも本年である。

なお、この年にはシリーズ最後のモデル、スワンクリスタルが発売され、ワンダースワンカラーも4 ,800円へと値下げが発表された。しかし、待望のTFT液晶や値下げも遅きに失した感があり、ワンダースワンの窮状を救うまでには至らなかった。『デジモン』や『ガンダム』の定番タイトルは安定してリリースされるものの、市場の衰退は目に見えて感じ取れる状態だったのである。

From TV animation ONE PIECE トレジャーウォーズ

●バンダイ ●ETC ●2002年1月3日 ●4,500円

麦わら海賊団がお宝探しで競うボードゲーム。すごろくマップを行き来してログポースを溜めながら情報を集め、秘宝が隠されたマスを突き止めよう。ダイスでは出遅れても、バトルで情報やアイテムを奪うこともできる。キャラはそれぞれ性能やアクションなどが異なっているのだ。

RUN=DIM Return of Earth

●デジタルドリーム ●STG ●2002年2月7日 ●4,950円

テレビ東京で放送した早朝アニメをゲーム化。3Dだったメカやキャラクターを2Dに置き換えたシューティングゲームだ。グリーンフロンティアに属する森口和人か麻生かんなのいずれかを選び、宇宙開発機構・ジーザスと戦おう。全6ステージ構成でキャラはデフォルメされている。

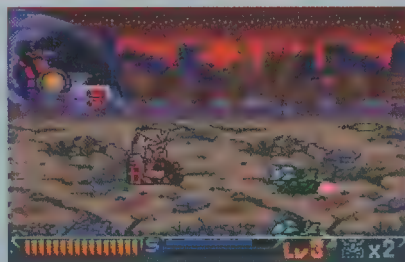
半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!

●スクウェア ●SRPG ●2002年2月14日 ●5,200円

スーパーファミコンからの移植作。「スクウェア マスター ピース」の1つとして発売したシミュレーションRPGだ。平和ボケした主人公と半熟軍を操作して、完熟軍と完熟クイーンを戦おう。特徴はエッグモンスターの存在で、「たまご」を持っている将軍は戦闘中に祈りを捧げるとエッグモンスターを召還できる。全体的にコミカルな作りで演劇のように進行する物語は、お笑い要素満載だ。難易度は低めに抑えられており、初心者でも遊びやすくなっている。

 ワンダースワン全機種対応
 ワンダースワン/カラー両対応
 ワンダースワンカラー&スワンクリスタル専用
 ステレオ対応
 通信ケーブル対応
 ワンダーゲート対応
 ワンダーウェーブ対応
 通信機器対応

SDガンダム オペレーションU.C.

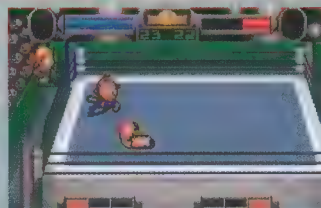
●バンダイ ●ACT ●2002年2月16日 ●3,980円

SDガンダムをテーマにしたアクションゲーム。「ガンダム」「Zガンダム」「ZZガンダム」の重要なエピソードや名場面を再現する「ドラマチック・パート・システム」を搭載した。ゲームは地上ステージと宇宙ステージに分かれており、地上ステージは奥行きのあるバトルが、宇宙空間では自由な動きでバトルができる。さらにプレイヤー同士が1対1で戦うモードや、自機の体力がなくなるまで戦いながら、相手に敵MSを送り込むモードを搭載する。

ゴールデンアックス

●バンダイ ●ACT ●2002年2月28日 ●4,800円

1989年に稼働した、セガのベルトスクロールアクションの移植版。登場する3人のキャラクターから好きなものを選び、宿敵・デス=アダーを撃ち倒そう。メガドライブ版を元に動きのパターンを追加、プロローグやエンディングを搭載し字幕を日本語化するなど、演出面を強化している。

キン肉マンII世 ドリームタッグマッチ

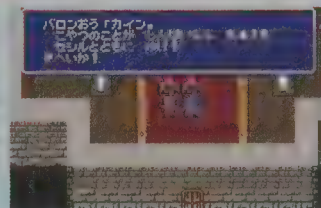
●バンダイ ●ACT ●2002年3月2日 ●4,200円

人気コミックを当時のアニメに合わせてゲーム化。1985年に発売したファミリーコンピュータ版『キン肉マン マッスルタッグマッチ』をベースに、隠しキャラを含めた14人の超人が戦うのだ。ゲームはメインのタッグマッチの他に、キン肉マンII世を主人公にしたストーリーモードを搭載する。

デジタルモンスター カードゲーム Ver. ワンダースワンカラー

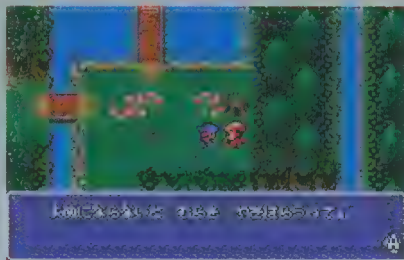
●バンダイ ●TBL ●2002年3月16日 ●4,200円

実在する同名の対戦型トレーディングゲームを再現したタイトル。実在のカードゲームとほぼ同じルールを採用し、チュートリアルではルールを楽しく学ぶことができる。対戦モードではアニメ版のキャラクターが登場し、通信対戦でレアカードの入手確率もアップするのだ。

ファイナルファンタジーIV

●スクウェア ●RPG ●2002年3月29日 ●5,200円

スーパーファミコンからの移植作。「スクウェア マスター ピース」の1つとして発売された。グラフィックはオリジナルからさらにパワーアップ、数々の演出や飛空艇の飛行シーンを、ワンダースワンの機能を極限まで使って再現した。クリスタルを巡る重厚な人間ドラマが楽しめるのだ。

魔界塔士 サ・ガ

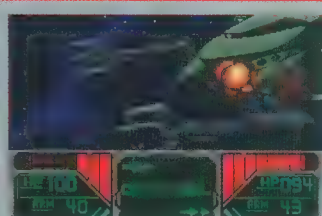
●スクウェア ●RPG ●2002年3月20日 ●5,200円

1989年にゲームボーイで発売した同名タイトルのリメイク版。グラフィックを描き直し、登場するキャラクターやモンスター、背景をすべて改めた。さらに魔法使用時のエフェクトの追加や、イベント演出の変更などビジュアルは大幅に強化している。プレイヤーはそれぞれ成長システムが異なる人間やエスパー、モンスターから仲間を選び、さまざまな世界を冒険する。評価の高いシナリオには手を加えておらず、オリジナルのファンも安心して楽しめるのだ。

テトリス

●ヴァンガード ●PZL ●2002年4月18日 ●2,800円

ソ連の科学者、アレクセイ・パジトノフが開発したパズルゲーム。落ちものパズルの代名詞的な存在だ。ワンダースワン版は3つ先のテトラミノ(ブロック)まで表示するのが特徴で、好きなテトラミノをキープしたり、正しい落下位置を教えてくれるなど独自の機能を搭載する。

機動戦士ガンダムVol.3 A BAOA QU

●バンダイ ●SLG ●2002年5月25日 ●4,980円

ワンダースワンの『ガンダム』シリーズ第3弾。完結編となる本作は、イベントを150以上収録、TVに登場したMSとMAを網羅した他、カイやミライなどのオリジナルシナリオを収録する。戦闘ではアムロのニュータイプ能力を生かすべく「新ACTゲージ」と「チャージシステム」を搭載した。

デジモンテイマーズ バトルスピリットVer.1.5

●バンダイ ●ACT ●2002年4月27日 ●4,200円 ●デジモンリンクシステム対応

2001年に発売した『バトルスピリット』の第2弾。前作同様、対戦アクションゲームで、通信対戦では前作との連携も可能だ。新キャラ2体が追加され、進化デジモンも4体に追加ボスも登場する。新機能「テイマーズタグ」の導入により、難易度やクリア時の点数によってミニゲームや隠しキャラの開放が可能で、対戦プレイではこのタグを奪うこともできる。さらに難易度も「ゲキむず!」が選択可能になるなど、前作以上に楽しめる要素の多いタイトルだ。

ワンダースワン全機種対応
ワンダースワン/カラー両対応
ワンダースワンカラー&スワンクリスタル専用
ステレオ対応
通信ケーブル対応
ワンダーゲート対応
ワンダーウェーブ対応
通信機器対応

グランスタ クロニクル

●メガトロン ●RPG ●2002年6月13日 ●5,200円

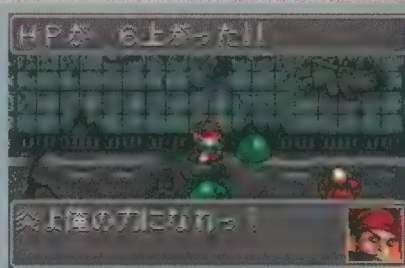
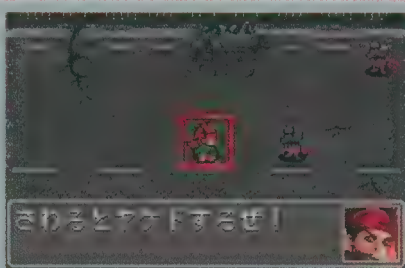
韓国メーカーの参入作。64メガの容量をフルに使った華麗なグラフィックが特徴で、個性的なキャラクターとアニメーションがゲームを盛り上げるのだ。東西南北に広がる大陸・グランスタを舞台に失踪した魔導士を捜索しよう。戦闘は戦略性の高いシミュレーションバトルを採用する。

X CARD OF FATE

●バンダイ ●TBL ●2002年6月27日 ●4,980円

人気マンガ家・CLAMP原作の同名アニメをゲーム化。登場する「天の龍」「地の龍」の14人のキャラクターから1人を選び、TOKYO23エリアを巡りながら約束の日を迎えよう。250種類以上のカードを収録し、これらの組み合わせにより連続技や、独自の必殺技が発動する。

アークザラッド 機神復活

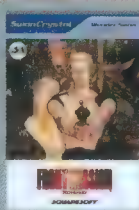
●バンダイ ●RPG ●2002年7月4日 ●4,980円

人気シリーズの第4弾。『アークザラッドII』の主人公・エルクを主役にしたシミュレーションRPGで、500年後の未来から来た少女を巡る物語が展開する。本作で初めて登場するキャラはもちろん、『2』や『3』に登場した懐かしい顔ぶれも登場するのだ。システムは従来ものを携帯機用にアレンジしながら、シリーズ特有の迫力ある戦闘が楽しめる。シリーズ特有のギルドからの依頼や、手配モンスターから盗めるアイテムなど、やり込み要素もそろっている。

From TV animation ONE PIECE グランドバトル スワンコロシアム

●バンダイ ●ACT ●2002年7月12日 ●4,500円

TVアニメONE PIECEのキャラが最大2対2のバトルを繰り広げる対戦アクションゲーム。ワンダースワン版の追加要素「手配書」は、集めることでキャラの強化や必殺技の取得、操作キャラの追加などさまざまな恩恵が得られるというもので、複数枚の取得や通信交換もできる。

フロントミッション

●スクウェア ●SRPG ●2002年7月12日 ●5,200円

スーパーファミコンからの移植作。「スクウェア マスター ピース」の1つとしてリリースしたSFシミュレーションRPGだ。登場するロボット兵器「ヴァンツァー」は、自由にパーツを入れ替えることができる。本作は携帯機用に戦闘シーンを短くできるなどアレンジが施されている。

リヴィエラ 約束の地リヴィエラ

●バンダイ ●RPG ●2002年7月12日 ●4,980円

ワンダースワンを代表するRPG。同社が後に発売する『ユグドラ・ユニオン』や『ナイツ・イン・ザ・ナイトメア』と共通の世界観だ。空中庭園「リヴィエラ」を舞台に、天界から派遣された告死天使となって世界の滅亡を回避しよう。美麗なグラフィックや古典的なBGMが特徴で、会話シーンではカットイン画像が雰囲気を盛り上げる。戦闘シーンはちびキャラが動き回り、必殺技の発動時には画面全体にエフェクトが炸裂するなど、派手な演出が楽しめるのだ。

犬夜叉 風雲絵巻

●バンダイ ●AVG ●2002年7月27日 ●4,980円

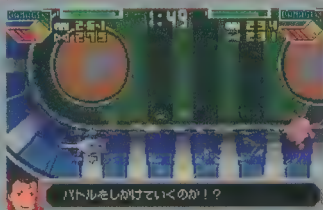
ワンダースワンの『犬夜叉』シリーズ第2弾。前作の反省を踏まえ、「かごめ」の他にも犬夜叉など多くのキャラクター視点でプレイできる。戦闘もアクションゲームに改められ、援護システムを追加、迫力あるバトルが楽しめるのだ。原作者が描き起こしたオリジナルキャラも登場する。

デジタルモンスター ディープロジェクト

●バンダイ ●RPG ●2002年8月3日 ●4,200円
●通信機器対応

デジタルモンスターの原点に戻った育成シミュレーション。自分だけのデジモンをタマゴから育て、立ちふさがる歴代の悪役デジモンを退治しよう。デジタマから生まれたデジモンは、さまざまなフィールドで放牧したり、特殊なエサを与えることで150種類以上に育てることができる。

激闘!クラッシュギアTURBO ギアチャンピオンリーグ

●ウィズ ●ACT ●2002年8月10日 ●4,200円

同名人気アニメの世界観がそのまま楽しめるアクションゲーム。主人公・真理野コウヤとなって世界一のギアファイターを目指そう。ギアとパーツの組み合わせは1万パターン以上が用意されており、戦闘に勝つとポイントが加算され、強いパーツを入手したりチューンナップが可能になる。

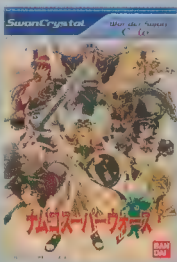
シャーマンキング 未来への意志

●バンダイ ●RPG ●2002年8月29日 ●4,500円

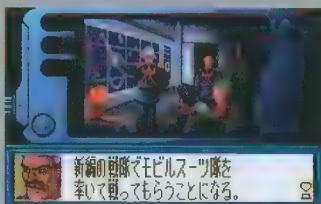
武井宏之原作の人気アニメをゲーム化。主人公・麻倉葉となってシャーマンキングを目指すRPGだ。イベントや戦闘で手に入るスピリチュアルピースを消費すると、主人公の移動や、パワーアップも可能だ。マップ上では仲間を捜すこともでき、原作の敵もチームに入れることができる。

 ワンダースワン全機種対応
 ワンダースワン／カラー両対応
 ワンダースワンカラー＆スワンクリスタル専用
 ステレオ対応
 通信ケーブル対応
 ワンダーゲート対応
 ワンダーウェーブ対応
 通信機器対応

ナムコスーパーウォーズ

専用 ●バンダイ ●SRPG ●2002年10月31日 ●4,980円

ナムコの人気キャラクターが多数登場するシミュレーションRPG。メインとなる『ワルキューレの伝説』『ドルアーガの塔』『ドラゴンバスター』『ドラゴンスピリット』『源平討魔伝』『フェリオス』のキャラクターに加え、ベラボーマンやワンダーモモなどの人気キャラクターも登場する。中心の世界セントラーレに登場する各国のステージを攻略しよう。選択したキャラクターで展開が変わるマルチシナリオを採用し、繰り返し楽しめるのだ。隠しステージも用意されている。

SDガンダム Gジェネレーション モノアイガンダムズ

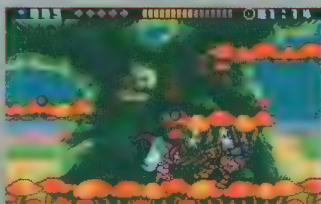
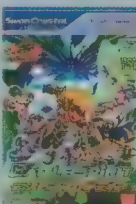
専用 ●バンダイ ●SRPG ●2002年9月26日 ●4,980円

ワンダースワン版『Gジェネレーション』の第3弾。モノアイを装備した異色のガンダム「シスクード」が登場するタイトルだ。キャラクターの個性を引き出すIDコマンドシステムがさらに進化、700以上のイベントを搭載しストーリーも分岐するなど、何度も繰り返し遊べるのだ。

犬夜叉 かごめの夢日記

専用 ●バンダイ ●AVG ●2002年11月16日 ●4,500円

2001年に発売した『かごめの戦国日記』の続編。基本となるシステムは前作と同様ながら、1日の終わりには「夢イベント」が発生する。夢イベントではアニメなどでは見られない現代のイベントが含まれており、イベント総数も前作の2.5倍と大幅にパワーアップしている。

バトルスピリット デジモンフロンティア

専用 ●バンダイ ●ACT ●2002年12月7日 ●4,200円 ●通信機器対応

『バトルスピリット』の第3弾。登場キャラクターこそ少ないものの、フロンティア十闘士たちを召喚できたり、使用できる技が倍増するなどゲーム性が奥深くなった。デジモンはヒューマンモードとビーストモードに切り替えが可能で、エンシェント体に進化すれば超必殺技も使用できる。

From TV animation ONE PIECE トレジャーウォーズ2 バギーランドへようこそ

専用 ●バンダイ ●ETC ●2002年12月20日 ●4,500円

ONE PIECEのボードゲーム第2弾。妨害と競争をしつつクエスト達成を目指すスゴロクゲームで、前作ではナミだけだったダイス目の指定が全員可能となった。キャラ能力も調整され、演出も強化されるなど改良が施されている。ワンダースワン本体1台を使った4人プレイに対応した。

2003 ワンダースワン ソフトカタログ
WONDER SWAN SOFTWARE ALL CATALOGUE

この年はバンダイにとって大きな展開点となった年である。2003年2月18日に携帯ゲーム機事業の事業方針の転換を発表、スワンクリスタルを受注生産に切り替えることと、ライバル陣営であるゲームボーイアドバンスへのソフト供給を発表したのである。

2003年に発売されたワンダースワン用ソフトの総数はわずか11タイトル。しかも、そのうちサードパーティー製ソフトはカプコンの『ロックマンエグゼ N1バトル』1本のみとなり、ほかはすべてバンダイおよびバンプレストのタイトルであったことからもその窮状は容易にうかがえる状態であった。

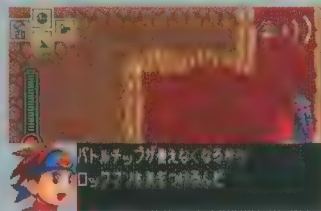
今後もワンダースワン向けソフトを開発していくと言葉をまとめたものの、これが実質的な終焉といえるだろう。

キン肉マンII世 超人聖戦史

●バンダイ ●ACT ●2003年1月30日 ●4,500円

「キン肉マンII世」のワンダースワン版第2弾。オリジナル超人を主人公に、初代キン肉マンの時代にタイムスリップ、キン肉マンの代わりに超人オリンピックからキン肉王位争奪戦を戦うのだ。選択次第で主人公が正義超人や悪行超人になり、それぞれのオリジナルストーリーが楽しめる。

ロックマンエグゼ WS

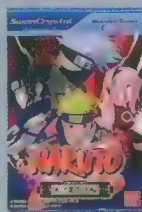
●バンダイ ●ACT ●2003年2月8日 ●4,500円

当時TVアニメを放送していた「ロックマン エグゼ」のワンダースワン版。従来と同様に2Dアクションゲームで、主人公の熱斗がロックマンにスロットインすると、強力なバトルチップが使えるのだ。熱斗とロックマンが協力して進む内容で、お互いのコミュニケーションが重要な要素だ。

機動戦士ガンダムSEED

●バンダイ ●ACT ●2003年3月15日 ●3,980円

同作初のゲーム化作品。ストライクガンダムを操作して、ザフトのMSや敵のガンダムを撃破しよう。かんたんな操作で複数の敵を迎え撃つ、アニメと同様の立ち回りが楽しめるのだ。ストライカーパックはもちろん、フェイズシフト装甲やOSのカスタマイズなどの設定も反映されている。

NARUTO -ナルト- 木ノ葉忍法帖

●バンダイ ●ACT ●2003年3月27日 ●4,500円

同名アニメを基にしたRPG。うずまきナルトを主人公に、任務を遂行し経験を重ねよう。途中で入手するさまざまな「印」は、巻物に書き込むことでナルトを成長させられる。印はバトルでも使用可能で、複数の印を組み合わせて強力な忍術や連続技、連携技が使えるようになるのだ。

 ワンダースワン全機種対応
 ワンダースワン/カラー両対応
 ワンダースワンカラー&スワンクリスタル専用
 ステレオ対応
 通信ケーブル対応
 ワンダーゲート対応
 ワンダーウェーブ対応
 通信機器対応

HUNTER×HUNTER G・I

専用 ●バンダイ ●RPG ●2003年4月24日 ●4,800円

同名マンガのグリードアイランド編を基にした、マルチエンディング制のRPG。ゴンとキルアを操作してビスケの元で念能力を磨き、幻のゲームの世界でイベントをこなして指定ポケットのカードをすべて集めるのだ。本作では220枚以上のカードが登場し、原作のようにバトルでも使用することができる。

機動戦士ガンダム ギレンの野望 特別編 蒼き星の覇者

専用 ●バンダイ ●SLG ●2003年5月2日 ●4,980円

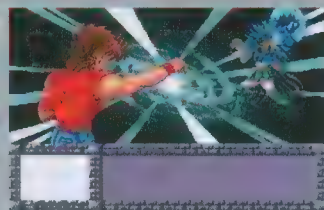
人気戦略シミュレーションの特別版。マ・クベ大佐かガルマ・ザビ大佐のいずれかを選び、地球圏の制圧を目指そう。『ギレンの野望』シリーズを簡略したシステムを採用し、新要素として他の方面軍司令官と会議する「幹部会議」を搭載する。イベントも600以上用意されているのだ。

スーパーロボット大戦コンパクト3

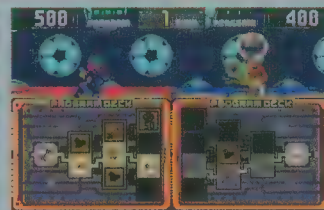
専用 ●バンプレスト ●SRPG ●2003年7月17日 ●4,800円

ワンダースワンの『スパロボ』最終作。戦闘民族「修羅」から抜けてきた主人公の青年を中心に、異世界などを転戦していく全32話のシミュレーションRPGだ。新規参戦を果たした「魔境伝説アクロバンチ」「ベターマン」「合身戦隊メカンダーロボ」「天空のエスカフローネ」の4作品はいずれもマイナーアニメであり、シリーズ他作品でも参戦例が極端に少ない（もしくは無い）レアなものが揃っている。また、本作自体も出荷本数が限られた希少タイトルとなっている。

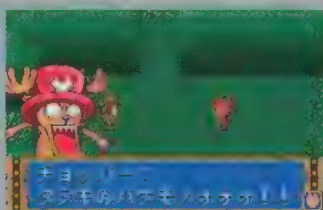
聖闘士星矢 黄金伝説編 パーフェクトエディション

専用 ●バンダイ ●RPG ●2003年7月31日 ●3,980円

ファミリーコンピュータで発売された『黄金伝説』と『黄金伝説 完結編』を1本にまとめてリメイクしたタイトル。グラフィックを本体性能に合わせて一新し、新たなキャラも追加した。聖域十二宮ではすべての黄金聖闘士が登場する。全体の流れが原作に近くなり、専用の演出も用意された。

ロックマンエグゼ N1バトル

専用 ●カプコン ●ACT ●2003年8月8日 ●4,800円

「ロックマン エグゼ」の世界観を使ったプログラミングバトル。新たに開催されるバトルチップグランプリで戦おう。ガードゲームはポピュラーな「デッキ」に酷似した「プログラムデッキ」システムを採用する。獲得したバトルチップをデッキのように構築し、戦略を組み立てるのだ。

From TV animation ONE PIECE チョッパーの大冒険

●バンダイ ●RPG ●2003年10月16日 ●4,500円

人気アニメONE PIECEのキャラクター「チョッパー」が主人公のアクションRPG。動物の姿に変わった仲間たちを元の姿に戻そう。ストーリーは本作だけの完全オリジナルで、材料を探して薬を調合するのが目的となる。マップの自動生成機能により、毎回違う冒険が楽しめるのだ。

ドラゴンボール

●バンダイ ●RPG ●2003年11月20日 ●3,980円

1989年にファミリーコンピュータで発売された『悟空伝』のリメイク版。ストーリーは悟空の少年時代からマジュニア編あたりまでを描いている。システムはスゴロク形式のアドベンチャーパートと、カードバトル形式の戦闘パートで構成されており、グラフィックは全面的に描き直されている。

2004 ワンダースワン ソフトカタログ

WONDER SWAN SOFTWARE ALL CATALOGUE

2004年に発売されたワンダースワン用ソフトは『JUDGEMENT SILVERSWORD Rebirth Edition』と『Dicing Knight.』の2本。いずれもワンダーウィッチ上で開発されたものを市販化したタイトルである。

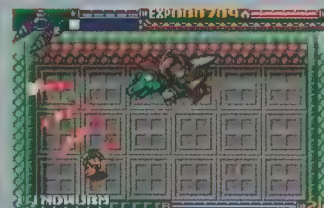
奇しくも2004年はプレイステーション・ポータブルが発売された年であり、ユーザーメイドタイトルの製品化や携帯機にも押し寄せた3Dポリゴンの波など、この年は携帯ゲーム機における時代の節目の年だったのかもしれない。

JUDGEMENT SILVERSWORD Rebirth Edition

●キュート ●STG ●2004年2月2日 ●4,572円
●期間限定の通信販売でのみ販売（3回実施）

ワンダースワンのプログラミングツール『ワンダーウィッチ』を使ったプログラムコンテストの最優秀作を商品化。2種類のショットと敵弾を防ぐシールドを駆使して30ステージを制覇しよう。難易度選択やタイムアタックを搭載し、プレイした時間次第でオプションの項目が充実する。

Dicing Knight.

●キュート ●RPG ●2004年5月31日 ●4,000円
●期間限定の通信販売限定でのみ販売

第2回ワンダーウィッチ・プログラミングコンテストのグランプリ作品を商品化。ダンジョンの自動生成機能を搭載したローグライクのRPGで、攻撃や回復などの要素がダイスの目で決められる。受注期間を限定した限定生産での発売であり、市場に流通した数はごく少量とされている。

 ワンダースワン全機種対応 ワンダースワン/カラー両対応 ワンダースワンカラー＆スワンクリスタル専用 ステレオ対応 通信ケーブル対応 ワンダーゲート対応 ワンダーウェーブ対応 通信機器対応

CHAPTER 2 INTELLIVISION

インテレビジョン ハード＆ソフト大研究

2

解説 インテレビジョン：自社開発からの転換
COMMENTARY OF BANDAI GAME MACHINE #2

アメリカの人気テレビゲームが日本に上陸！

スーパービジョン8000での商業的不振から2年、バンダイが次に手掛けた家庭用ゲーム機がインテレビジョンである。スーパービジョン8000が巨額の開発費をかけたにもかかわらず回収できなかったことを教訓として、自社開発は時期尚早だったと判断。そのかわりに「自社開発をせずに海外ハードを日本に持ち込む」という基本方針を打ち出した。そして、その最初のハードとして白羽の矢が当たったのはインテレビジョンだったのである。

インテレビジョンはアメリカで1980年に発売、米マテルがアタリVCSのライバル機として開発し、最終的に全世界で320万台売れた16ビットゲーム機である。この販売成績から日本でも十分に商売になると踏んだバンダイは日本での販売権の獲得に動いたのだった。

ハードスペックやソフトラインナップの詳細は以後のページで詳しく説明するが、インテレビジョンは子供向けというよりは成人向けを強く意識したゲーム機である。そのため、ソフトのラインナップもスポーツゲームやギャンブル型が強く、っ逆にいえば「アタリVCSがやっていない分野のソフトを先回りして発売しよう」と考えたのである。アメリカではこの戦略が功を奏し、特にスポーツ全般に関心の高いアメリカ人の国民性にマッチしたこともインテレビジョンのヒットに繋がったと思われる。

ライセンス交渉がまとまったバンダイは1982年に日本でインテレビジョンを発売。基本的に本国の戦略をそのまま踏襲する形でゲーム機本体やソフトパッケージもローカライズしないそのままでリリース。変更したのは本体の外箱とマニュアル、カタログ小冊子の翻訳くらいであった。コマーシャルタレントにビートたけしを起用してゲーム画面をふんだんに使用したテレビCMを展開、対応ソフトの豊富さを売りにした戦略であった。

▲インテレビジョンの本体の外箱裏面。正直、子供が遊びたくなるような華のあるラインナップに欠ける印象は拭えない

日本人の嗜好に合致しなかったラインナップの弊害

日本でのインテレビジョンのデビューは1982年の7月20日。舶来物のイメージブランド戦略で他社との圧倒的差別化を図り、本体と同時に17タイトルを発売するという派手な戦略に打って出た。

しかし、バンダイの期待とは裏腹にそれほど話題になるわけでもなく静かに推移していく。理由はいくつか考えられるが、日本のゲームを遊ぶ客層の嗜好によるものが大きいと思われる。

1982年当時にゲームを遊んでいる中心ユーザー層は小学生を中心とした子供であり、子供が積極的に遊びたがるようなゲームがほとんどラインナップになかったことはまず1つ目の理由である。アメリカでターゲット客層の支持を受けてヒットしたのならば、日本では逆に日本人の支持を得られなかったということである。日本で当時人気のあったタイトルといえば『スペースインベーダー』。などに代表されるアーケードゲームで、こういった路線のタイトルはほとんど存在しなかった。

2つ目に本体があまりにも高額すぎたこと。本体だけで49 ,800円という価格は、いくら金持ちの家の子供でもそうそう買ってもらえるものではない。特に当時であればゲームがまだ文化として定着していない時代である。ゲームに理解のない親が子供に5万円近くもするオモチャを買い与えるだろうか。

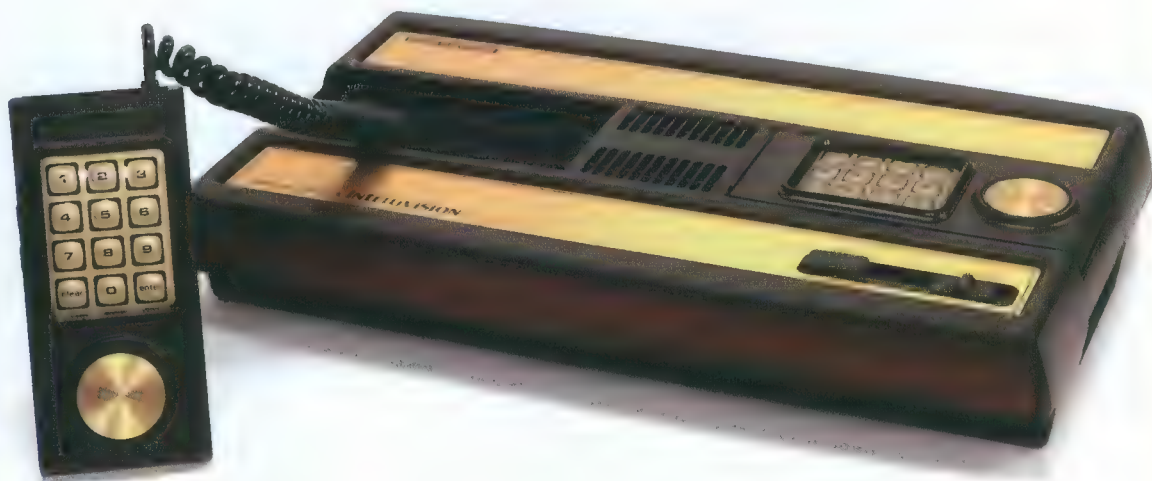
そして3つ目はプログラムキーを駆使して遊ぶタイプのゲームが支持されなかった点である。どんなに面白いゲームでも最初の取っ掛かりで興味を持ってもらえなかれば遊んでもらえない。プログラムキーが多くてプレイヤーへの理解を強いるゲームを遊びたがる子供はいないというわけだ。

まとめると、結局高くて難しくて興味の持てないゲーム機は好まれないという、ごくごく当たり前の結論に帰結する結果となった。そりゃ売れなくても無理はないと思われる。もちろん今述べたことはあくまで一般論であり、すべての家庭が当てはまると主張するつもりはないが、購買層に財力があって自分自身が十分魅力を理解して購入するならともかく、どこの家でも大抵同じ反応なのではないだろうか。

米国での初期のタイトルは前出の通り、スポーツゲームやテーブルゲームに傾倒した点が特徴で、『ドンキーコング』『フロッガー』『ザクソン』などの人気アーケードゲーム移植が登場するのは1982年後期以降であった。それ以降に北米で発売された人気アーケード移植タイトルが日本でも発売されていれば、もう少し印象は変わったのではないと思うと残念な限りではある。

北米からやってきた、16ビットCPU搭載のハイスペックマシン

インテレビジョン

バンダイ　1982年　49,800円

アタリVCSが最大のライバル

インテレビジョンは1982年にバンダイから発売された家庭用ゲーム機である。インテレビジョンの商品名は「Intelligent Television」を由来とする造語であり、バービーで知られる米玩具メーカー・マテルが開発、1979年に北米で発売した製品をバンダイが日本国内向けにリリースしたのが経緯である。本国では300万台を超える出荷台数を記録するほどにヒットしており、1990年まで対応ソフトが発売され続けていた。

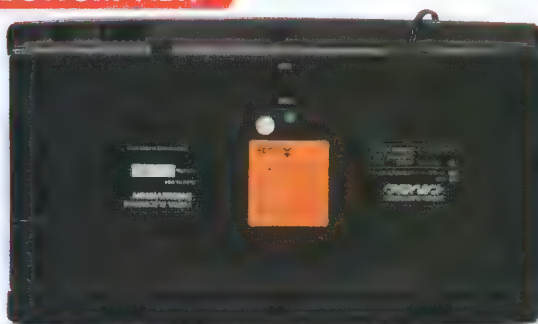
メガドライブやスーパーファミコンどころか8ビットCPUのファミコンすら登場以前に16ビットCPUを搭載。当時想定していたライバル機種アタリVCSを演算能力はもちろんグラフィック、サウンドなどあらゆる面においてはるかに上回る性能が与えられ、アタリVCSでは作ることのできないスポーツゲームやテーブルゲームなど高度なジャンルのゲームが発売された。

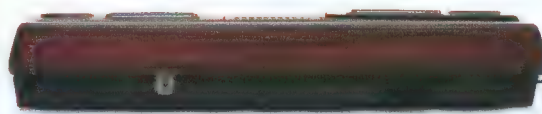
インテレビジョン仕様

型番	5154
CPU	ゼネラル·インスツルメンツ 16ビットプロセッサCP1610　0.9MHz
RAM	1456バイト
ROM	7168バイト
グラフィック	ゼネラル·インスツルメンツ AY-3-8900-1　4MHzまたは3 579545MHz グラフィック ：最大159×192ドット·16色 スプライト　：8×8ドット、もしくは8×16ドット·16色中単色 ストレッチ、ミラーリング、衝突検出
サウンド	ゼネラル·インスツルメンツ AY-3-8914 PSG3チャンネル+1ノイズ発生器
インターフェース	RF信号、カートリッジスロット
電源/消費電力	AC100V / 約18W
外形寸法/質量	390(W)×230(D)×70(H) mm　約2.3kg
付属品	ゲーム·テレビ切り替えスイッチボックス、TV接続線、取扱説明書、保証書、ゲームカタログ

▲インテレビジョンのパッケージ。

TOP VIEW

BOTTOM VIEW

FRONT VIEW

REAR VIEW

LEFT SIDE VIEW

RIGHT SIDE VIEW

本体は木目調のシックなデザイン

インテレビジョンは木目調のボディをベースに真鍮色の天板と黒色のプラスチックパーツを組み合わせた高級AV機器を思わせるデザイン。天面は収納式のハンドコントローラーが2個収められており、電源スイッチとリセットボタンを装備している。

ROMカートリッジスロットは大抵の家庭用ゲーム機によく見られる天面ではなく右側面に設けられており、ゲームソフトのROMカートリッジはもちろん、キーボードや音声合成ユニット（Intelli Voice）など各種拡張周辺機器もここに接続する（残念ながらいずれも日本では未発売）。

▲本体に印刷されているマテルエレクトロニクスの文字。北米版をローカライズせずにそのまま販売していることがわかる。

ブックレット状のパッケージ

インテレビジョンのソフトウェアはROMカートリッジの形状で供給された。パッケージはA5サイズのブックレット状で1枚の厚紙を組み立てて作られている。全部紙製ではカートリッジを何度も出し入れする際の強度に難があることから、ROMカートリッジが収まる中央部分のみプラスチック製のパーツでできている。ちなみに、パッケージやROMカートリッジは北米での競合機種であるアタリVCSとほぼ同じ（ただしアタリVCSのパッケージにはプラスチックパーツなし）であり、このような箇所からもマテルのアタリに対するライバル心が透けて見える。なお、本体のパッケージは日本向けに別デザインが用意されたものの、ソフトのパッケージは本国マテル版のパッケージをそのまま流用していた。

マニュアルは日本語に翻訳されたマニュアルが専用に起こされ（サイズや装丁はオリジナルと同じ）、パッケージ裏側に刺すことができた。おそらく、日本版に限らず非英語圏で販売するときの配慮としてこのような形状にしたものと思われる。

▲インテレビジョンのROMカートリッジは側面のスロットから挿入する。周辺機器の接続もこのスロットを介して行う。

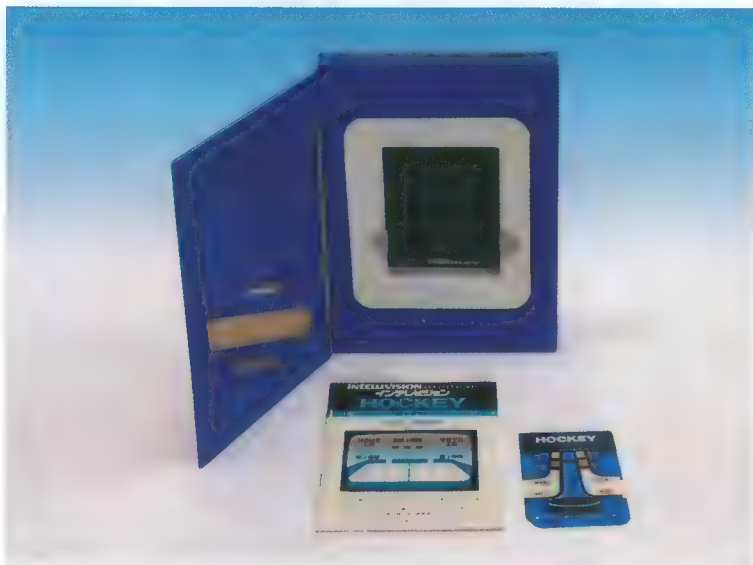
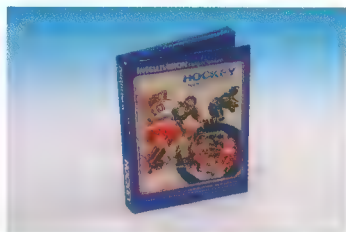
プログラムキー＋オーバーレイ

インテレビジョンのコントローラーは「ハンドコントローラー」と呼ばれ、2つが標準添付されている。これはカールコードによって本体と直接繋がっており、取り外すことはできない。また、拡張コネクタの類も装備していないことから標準以外のコントローラーもなく、また特定のゲームに特化した専用コントローラーなども存在しない。

ハンドコントローラーは「コントロールディスク」と左右2対の「アクションボタン」、12個のテンキーからなる「プログラムキー」から構成されている。

コントロールディスクは一般のゲーム機における方向キーの役割をする入力デバイスで、ディスクを親指のひらで傾けることで16方向の入力が可能。

アクションボタンはコントローラーを握った手の親指と人差指にそれぞれ当たる箇所に設けられているボタンで、左右に2対ある（ボタンは左右とも同じ機能）。左利きでも違和感なく操作できるよう、配慮したユニバーサルデザインといえる。

プログラムキーは12個のメンブレンスイッチで構成されたいわゆるテンキーだが、インテレビジョンの場合は単純な数字入力の補助用ではなく、通常のゲーム操作にも頻繁に使用する。インテレビジョンのソフトには「ゲームシート」と呼

▲インテレビジョンのソフト一式。中央のプラスチックパーツ部分にROMカートリッジが収められている。

▲パッケージ表面。ゲーム画面が貧弱だった昔のゲームにおいて、メインビジュアルは大きな訴求要素だった。

▲パッケージ裏面には日本語マニュアルを刺すためのスリットが設けられている。

CATALOGUE

ばれるオーバーレイが付属しており、これをプラグラムキーの上にかぶせることで視覚的にさまざまなボタン機能を説明できる代物だ。シミュレーションゲームやスポーツゲームではほぼ全部のボタンを駆使するような複雑なものもあり、それを説明するためには実質的にゲームシートが必要であった。また、その一方で半ば多数のボタンを使うことを強いられたコントローラーでもあり、「手元を見ながらでないと操作ができない」「ゲームシートを紛失してしまうと操作方法がわからない」といった欠点も同時に生み出す結果となった。

とはいえ、このゲームシートによる操作感の自由度の高さはインテレビジョンの大きな特徴であり、各ソフトごとにさまざまな趣向が凝らされたデザインのゲームシートを被せるのも本機種の魅力のひとつといえる。

▲ハンドコントローラの写真。カールコードやプログラムキーゆえに古い電話機のようにも見える。

▲ゲームシートの取り付けはコントローラー上部にあるゲームシート差込口から入れることで装着する。

インテレビジョンのグラフィック機能

インテレビジョンのグラフィック機能を処理しているのはゼネラル・インスツルメンツ製のAY-38900というプロセッサであり、同社はこのチップをSTIC（Standard Television Interface Chip）と呼称している。AY-38900はCPUより高速な4MHzまたは3.58MHzで駆動しており、この動作クロックはNTSC信号の周波数に由来している。

インテレビジョンは前述のチップセットの概念のみならず、2Dポリゴン登場まで一般的だったタイルベースのBG（バックグラウンド）とスプライトを組み合わせた2D画面表示を初めて導入した家庭用ゲーム機である。これによって少ないVRAMで華やかな画面を作ることができ、ファミコンをはじめとする基本アーキテクチャの基礎となった。

BGを構成する1つのチップをタイルと呼び、横20個 × 縦12個のタイルで画面が作られている（画面右端の1ドットは表示されないため、画面解像度としては160ドットではなく159ドットとなる）。1つのタイルには「フォアグラウンド」と「バックグラウンド」の2色を割り当てることが

チップセットという概念を導入

インテレビジョンは単なる16ビットCPUを搭載したゲーム機というだけでなく、のちのゲーム機に多大な影響を及ぼす思想を持ち込んだハードでもある。

本機の開発にあたってマテルはゼネラル・インスツルメンツと綿密な協議を重ね、CPU、VDP（インテレビジョンではSTICと呼称）、音源チップというそれぞれの分野を専用のプロセッサに分散させる構成を導入、いわゆるチップセットという概念を持ち込んだ。これによってすべての処理をCPU1つで処理をする必要性から開放され、ゲームの表現力が一気に向上することとなったのが大きな特徴といえる。

この発想自体はコンピューターの世界ではすでに存在していたものの、家庭用ゲーム機に本格的に持ち込んだインテレビジョンの功績は大きいといえる。

インテレビジョンのグラフィック画面機能概要

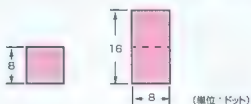
AY-38900 の画面モード

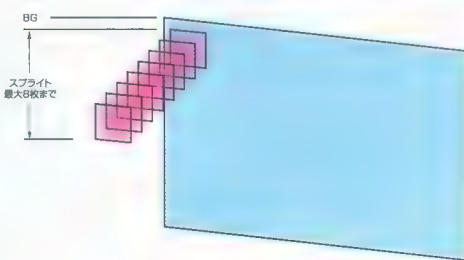
フォアグラウンド / バックグラウンドモード

159×96ドットまたは 159×192（縦方向の解像度はタイルサイズに依存）・16色
20×12個のタイルで画面を構成
1タイルに使用できる色は2色
（フォアグラウンドは0～7番、バックグラウンドは0～15番が使用可能）

カラースタックモード

159×96ドットまたは 159×192（縦方向の解像度はタイルサイズに依存）・16色
1タイルに使用できる色は16色（背景色の変化に制限あり）

使用可能タイルおよびスプライトサイズ

カラーパレットについて

インテレビジョン画面表示イメージ

でき、フォアグラウンドには0～7番のパレットしか割り当てられないという制限があった。なお、スクロール機能をはじめとした特殊画像処理周りの機能は搭載されていない。

スプライトも基本的に同じ概念で実装されており、フォアグラウンドに0～7番のパレットが使用可能、バックグラウンドは透明色固定なため、表示上では原色セットを使った単色スプライトとなる。

インテレビジョンのスプライトでユニークなのはストレッチという機能を搭載しており、スプライトを逓倍単位で横方向に最大2倍、縦方向に8倍まで拡大可能となっている。単色スプライトなので現代から見ると非常にのっぺりした画面に見えるが、当時はこれだけ大きなキャラクターを表示する方法はなく、他の家庭用ゲーム機に比べて大きな視覚的アピール要素であった。もっとも、スプライトの画面内における最大表示数は8枚まで（横方向の表示制限はない）なのでシューティングゲームのように細かいキャラクターが多数出現するタイプのゲームには不向きなハードといえる。

▲ストレッチを使って巨大なスプライトを表示した一例。

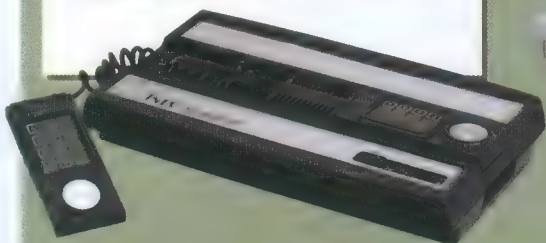
インテレビジョンのサウンド機能

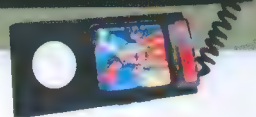
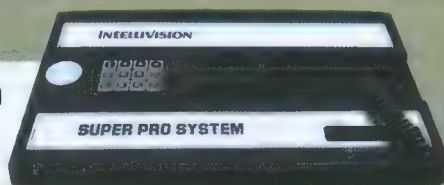
インテレビジョンのサウンド機能は他のチップ同様、ゼネラル・インスツルメンツ製のAY-3 -1984という音源チップが担当している。このチップは1980年代前半のホビーパソコンでよく使われていたAY-3 -1980のファミリーに相当するもので、3チャンネルの矩形波とノイズを発生させることができる、PSG音源（いわゆるピコピコ音）である。楽器の音のような自然な音色は出せないものの、CPUで直接スピーカーを制御するよりは多彩な音楽を奏でることができ、逆に生楽器にはないPSG音源ならではの素朴な音にはファンも多い。

なお、日本では未発売だがインテレビジョンで音声合成を実現する周辺機器、IntelliVoiceが発売された。これは男性や女性の声を演じ分けることが可能でカートリッジスロットに親亀子亀状態で接続する。しかし、マテルが期待したほどの売れ行きとはならず、対応ソフトは『Space Spartans』などわずか4タイトルのみにとどまった。

海外のみで存在するその他のインテレビジョン

インテレビジョンは海外（特に北米）で好調なセールスを記録し、後継機や他社からクローン機種（未許諾互換機）も複数発売された。マテルは1984年にゲーム事業から撤退、当時の幹部やスタッフが独立してINTVコーポレーションを設立してインテレビジョン関連の事業を引き継いだ。

INTV System III
1986年発売　本体価格：69.95 米ドル
マテルがゲーム事業撤退後、事業を引き継いだINTV社による後継モデル。

Mattel Intellivision II
1982年発売　本体価格：150 米ドル
カラーリングを白に変更してコストダウンした後継モデル。

INTV Super Pro System
1985年発売　価格不明
System Ⅲと同型機だが詳細不明。

インテレビジョン ソフトカタログ

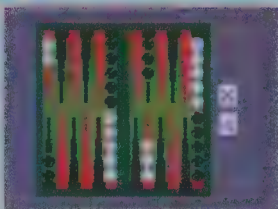
INTELLIVISION SOFTWARE ALL CATALOGUE

インテレビジョンは当時のゲーム機としては格段に優れたグラフィック表現力を持っており、野球やバスケットボール、フットボールをはじめとした各種スポーツゲームやバックギャモンなどの思考型ゲームなど、大人でも楽しめるソフトがラインナップされた。そのため、単純なアクションゲームしか作れなかった他機種とは大きな差別化要因となり、特に北米では一定のファンを掴むことに成功した。

しかし、子供がメインターゲット層である日本ではこれらのラインナップはあまり魅力的には映らず、本体価格が高額なこともあって成功とはいい難い結果に終わった。

本項では日本で発売された22本（タイトルにカナ表記のあるもの）を含めた119本を紹介する。

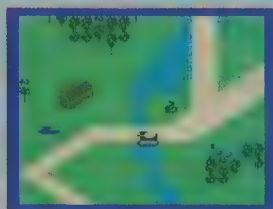
バックギャモン (ABPA Backgammon)

バンダイ　TBL　5,800円　1〜2人プレイ用

PACKAGE

OVERLAY

インテレビジョンのテストタイトルとしてリリースされた4本のうちの1本。1人、もしくは2人でプレイできるボードゲームだ。バックギャモンとは2つのサイコロを振って、出た目の数だけ最大2つのコマを動かすスゴロクのようなゲーム。盤上の15個のコマを先にすべてゴールさせることが目的だ。

Armor Battle

Mattel Electronics　ACT　2人プレイ専用

PACKAGE

OVERLAY

2人対戦のアクションシューティング。対戦相手の戦車を全滅させることが目的だ。ゲームは障害物などの配置の違う240のマップからランダムに選択された戦場で行われる。戦車は3回の直撃か地雷を踏むことで破壊されてしまう。マップの建物は破壊できないので、うまく盾として利用しよう。

ポーカー&ブラックジャック (Las Vegas Poker & Blackjack)

バンダイ　TBL　4,800円　1〜2人プレイ用

PACKAGE

OVERLAY

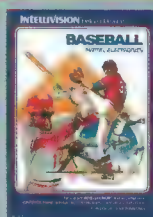
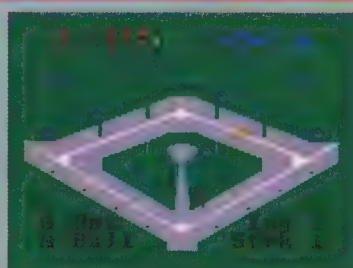
Mattel Electronics presents

BLACKJACK & POKER

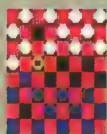
Copr © 1978 Mattel

コンピューターのディーラーを相手にカードゲームが楽しめるテーブルゲーム。ブラックジャック、ファイブカードスタッドポーカー、セブンカードスタッドポーカーにファイブカードドローポーカーの4種類がプレイできる。対人戦も可能で、一定の金額を設定して2人でディーラーを相手に勝負することになるのだ。目標金額を設定しないと終了せず、いつまでも勝負が続くので注意が必要だ。また所持金がなくなった場合、新しい金額を入力するだけで続行できる。

ベースボール (Major League Baseball)

●バンダイ ●SPT ●5,500円 ●2人プレイ専用

PACKAGE　OVERLAY

海外では『Major League Baseball』のタイトルでリリースされた2人プレイ用の野球ゲーム。当時としてはかなりの再現度を誇っており、ダブルプレーやトリプルプレー、ランダウンに敬遠など実際の試合のようなプレイを実施可能で人気を博し、100万本を超える販売本数を記録した。バッター側も盗塁やスクイズなどの戦略を取ることができ、白熱した試合を楽しむことができた。MLBのライセンスを取得しているが、残念ながら作中には一切使用されていない。

Checkers

●Mattel Electronics ●TBL ●1~2人プレイ用

PACKAGE　OVERLAY

チェッカーを題材とした1人、もしくは2人で対戦するボードゲーム。チェッカーは相手の駒を取ることを目的とした西洋碁とも呼ばれるゲームで、使用するのは盤面の黒い場所のみ。コマは斜め方向に1マスしか動けず、相手の駒と隣接したとき、飛び越えてコマを取ることができるのだ。

NBA Basketball

●Mattel Electronics ●SPT ●2人プレイ専用

PACKAGE　OVERLAY

バスケットボールを題材とした2人用の対戦スポーツゲーム。海外では『NBA Basketball』というタイトルでもリリースされた。NBAからライセンスを取得した初めてのビデオゲームだが、チーム名や選手名は使用していない。ゲームは3on3だが、コートをフルに使って試合が行われる。

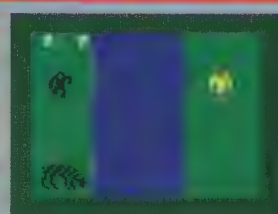
NFL Football

●Mattel Electronics ●SPT ●2人プレイ専用

PACKAGE　OVERLAY

アメリカンフットボールを題材とした2人用のスポーツゲーム。5人で構成されたチームを操作し、相手より多く得点することが目的。ゲームは4つのクォーターで構成され、それぞれゲーム内時間で15分となっている。本作もNFLの許可を取って制作されたライセンス商品だ。

The Electric Company:Math Fun

●Mattel Electronics ●ETC ●1~2人プレイ用

PACKAGE　OVERLAY

インテレビジョンのテストタイトル4本のうちの1つで教育を目的とした作品。川に沿って歩いているゴリラの前に動物が邪魔をしている。それをどかすには後ろに表示されている算数の問題を解く必要があるのだ。問題は加算、減算、乗算、除算からランダムに出題される。

オートレーシング (Auto Racing)

●バンダイ ●RCG ●5,500円 ●1～2人プレイ用

PACKAGE

OVERLAY

に集中して操作するのだ。

トップダウン視点で描かれる1人、もしくは2人でプレイするレースゲーム。5つの難易度が異なるコースと5つの性能の違う車が用意されている。操作方法にアクセルはなく自動で最高速まで加速を行うので、プレイヤーはハンドリングとブレーキングを適切に行い、ゴールを目指してレースカーを操作しよう。2人プレイ時には同じ車を選択できないため、5つの車の中には色違いで同じ性能の車両も用意されており、より白熱した勝負を楽しむことができるのだ。

ホースレース (Horse Racing)

●バンダイ ●TBL ●4,800円 ●1～6人プレイ用

PACKAGE

OVERLAY

架空の競馬場を舞台に、それぞれに特徴を持つ架空のサラブレッドが順位を競うシミュレーションゲーム。最大6人まで同時に参加することができる。表示されるオッズを頼りにして、プレイヤーは順に掛け金を入力していく。すべての賭けが行われたら、4頭の馬によるレースが開催されるのだ。

ルーレット (Las Vegas Roulette)

●バンダイ ●TBL ●4,800円 ●1～2人プレイ用

PACKAGE

OVERLAY

本場のラスベガススタイルのルーレットが楽しめる1人、または2人でプレイ可能なカジノゲーム。はじめに入力した元手をいかに増やすのかを競う内容となっている。ゲームは実際の11通りの賭け方をすべて行うことができ、リアルに近いプレイ感覚を楽しむことができるのだ。

サッカー (NASL Soccer)

●バンダイ ●SPT ●5,500円 ●2人プレイ専用

PACKAGE

OVERLAY

2人用のサッカーゲーム。北米サッカーリーグからライセンスを取得して作られたが作中には使用しておらず、日本ではただの『サッカー』としてリリースされている。キーパーを加えて4人で1チームとなっており、プレイヤーはフィールドの3人を操って試合を行う。操作方法はコントロールディスクで選手の操作を行い側面のボタンでシュートとパス。コントロールディスクが16方向に入力できることを利用し、狙った方向にパスやシュートを行いやすいのも本作の特徴だ。

ホッケー (NHL Hockey)

●バンダイ ●SPT ●5,800円 ●2人プレイ専用

PACKAGE OVERLAY

北米では『NHL Hockey』としてリリースされた2人用の対戦型スポーツゲーム。NHLから許可をとって制作されており、海外版のパッケージにはNHLのロゴが記載されている。ペナルティを犯すと一定時間ペナルティボックスに入れられてしまう。注意して敵ゴールを目指そう。

ゴルフ (PGA Golf)

●バンダイ ●SPT ●5,500円 ●1〜4人プレイ用

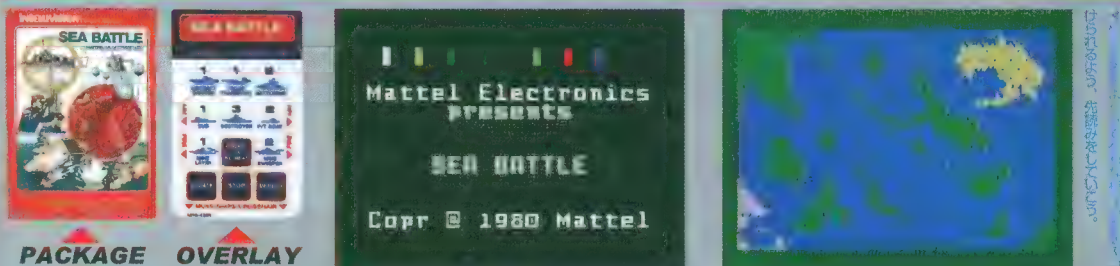
PACKAGE OVERLAY

1人から4人までプレイできるゴルフゲーム。プレイヤーは9本のクラブを使用して、リアルに構成されたコースを攻略するのだ。ショットのパワーもボタンによってロングショット、ミディアムショット、ショートショットの3段階に打ち分けることができる。状況に合わせて使い分けていこう。

シーバトル (Sea Battle)

●バンダイ ●SLG ●5,500円 ●2人プレイ専用

けられるよう、先読みをしていこう。

PACKAGE OVERLAY

艦隊戦をモチーフとした2人対戦のシミュレーションゲーム。プレイヤーはそれぞれ同じ8種類13隻の艦艇を持ち、相手の港に侵入することが目的だ。戦略フェイズで敵の艦艇と接触すれば戦闘フェイズへと切り替わり、プレイヤーは旗艦を操作して敵艦隊の撃破を目指す。ダメージを受けた艦は母港へ帰還すれば修理可能。艦同士の相性もあるので、うまく運用することが求められるなど、高い戦略性を持ったシミュレーションゲームに仕上がっている。

スペースバトル (Space Battle)

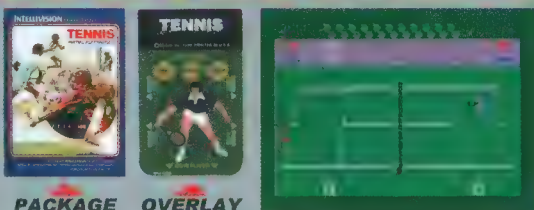
●バンダイ ●ACT ●5,800円 ●1人プレイ専用

強そうな敵を優先して攻撃を仕掛けよう。

PACKAGE OVERLAY

1人でプレイする戦略シューティングゲーム。エイリアンに襲われている母艦を守るため、敵艦隊を撃退することが目的。ゲームは2つのモードで構成され、レーダーモードでは母艦を中心としたエイリアンの位置を表示し、危険と思われる敵船団に戦闘機を迎撃に向かわせる。接敵して戦闘開始ボタンを押すと画面が切り替わりコクピットビューになり、照準を合わせて敵機をすべて撃破すればレーダー画面に戻り、すべての敵を倒せばマップクリアとなる。

テニス (Tennis)

●バンダイ ●SPT ●5,500円 ●2人プレイ専用

2人で対戦するテニスゲーム。横から見た視点で描かれ、シングルでの試合が楽しめる。サーブでインナー、センター、アウターの打ち分けをボタンにより可能となっていたり、スイングボタンにより強弱をつけられたりと、プレイしやすいように配慮がなされている。

The Electric Company:Word Fun

●Mattel Electronics ●ETC ●1～2人プレイ用

『The Electric Company:Math Fun』(P.81) と同じく、子供向けのテレビ番組の「The Electric Company」と協力して作られた教育を目的としたタイトル。本作ではクロスワードパズル、ワードハント、ワードロケットの3つのゲームを遊びながら綴りを覚えられる。

スキー (U.S. Ski Team Skiing)

●バンダイ ●SPT ●5,500円 ●1～6人プレイ専用

PACKAGE　OVERLAY

1人から6人まで遊べるスポーツゲーム。本作にはゲートと障害物を避けながら滑り降りる「ダウンヒル」とゲートを通過しながら滑り降りる「スラローム」の2つのゲームが用意され、それぞれ3回滑ったタイムを競う内容となっている。スキーヤーを操作するコントロールディスクと急旋回させるときに使用するエッジコントロールボタン、ギャップなどを飛び越えるジャンプボタンの簡単操作だが、なかなかタイムが縮まらない熱中度の高いゲームとなっている。

Astrosmash

●Mattel Electronics ●STG ●1人プレイ専用

PACKAGE　OVERLAY

左右に移動可能なレーザー砲台を操り、落下してくるターゲットから地球を守ることが目的の、1人でプレイするシューティングゲーム。ターゲットは4種類で大きさの違う隕石、爆弾、誘導ミサイルにUFOが登場する。本作はインテレビジョンの中でもトップ5に入る販売本数を記録している。

ボクシング (Boxing)

●バンダイ ●SPT ●4,800円 ●2人プレイ専用

PACKAGE　OVERLAY

2人用の対戦スポーツゲーム。15ラウンドを戦い抜き、得点が多いほうか、10カウントのダウンを奪ってのノックアウトかで勝利することができる。本作はディスクで選手の移動を行い、ナンバーキーによって攻撃する。上・中・下に打ち分けられる左右のパンチにダッキングなど細かい操作がやりやすい。

ボウリング (PBA Bowling)

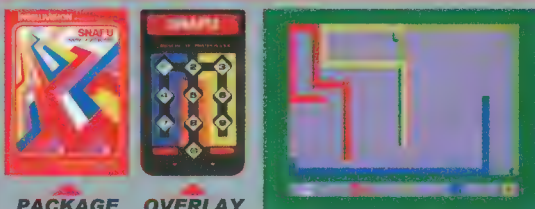
●バンダイ ●SPT ●5,500円 ●1～4人プレイ専用

PACKAGE

OVERLAY

全米プロボウラーズ協会から許可をとって制作された、1人から4人までプレイ可能なボウリングゲーム。日本版のパッケージにも「PBA」のロゴが記載されている。ゲームは「10フレームゲーム」のほかに、いかにスペアを取ることができるかを競う「スペア・ピック・アップ」の2種類を収録。

スナーフ (Snafu)

●バンダイ ●ACT ●5,500円 ●1～2人プレイ用

PACKAGE

OVERLAY

1人、または2人でプレイできるアクションゲーム。プレイヤーは止まれず、移動した後にはラインが引かれていく。引いたラインに当たるとミスとなる。相手を倒すためには先読みして動くことが重要になる。コンピューターがいる「トラップ」、1対1で対人戦を行う「バイト」が用意されている。

スペースアルマダ (Space Armada)

●バンダイ ●STG ●4,800円 ●1人プレイ専用

PACKAGE

OVERLAY

▲敵の動きはそれほど速くはない。

『スペースインベーダー』のクローンゲームとして登場した作品。本作はラウンドをクリアしても破壊された砦が修復されることはない。その代わり画面上部を横切る赤いUFOを撃破できると、ランダムな得点と最も破損した砦が回復する。点数計算も独特で、並んでいる敵を撃破するとラウンド数×10のポイントが入るようになっている。また本作には「プラクティス」が用意されており、最後にプレイしたラウンドを完全な状態の砦で練習することができるのだ。

スターストライク (Star Strike)

●バンダイ ●STG ●4,800円 ●1人プレイ専用

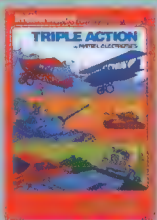
PACKAGE

OVERLAY

▲ミサイルサイロを見逃したら、もう手遅と

エイリアンが地球の破壊のために配備している「スターストライク」というミサイルを全て破壊することが目的の1人用のシューティングゲーム。ミサイルを収めたサイロは5箇所あり、時間内に全てに爆弾を投下し、破壊できなければ地球が破壊されてしまう。全てを破壊できればエイリアンの基地のある惑星を破壊できるのだ。スター・ウォーズのデス・スターへの攻撃シーンに影響を受けた作品で、販売本数80万本以上のリリースを記録した人気作品となった。

トリプルアクション (Triple Action)

●バンダイ ●ACT ●5,500円 ●1～2人プレイ用

PACKAGE

OVERLAY

1人、もしくは2人でプレイするアクションゲーム。戦車を操縦し1対1で戦う「バトルタンク」、邪魔をする暴走族やノロノロ運転の車などを避け100マイルのハイウェイを駆け抜ける「カーレーシング」、複葉機を操り気球か敵の複葉機を撃墜する「バイプレーンズ」の3つのモードが用意されている。海外において『Armor Battle』の成功を受けて制作された「バトルタンク」の評価は高く、また「バイプレーンズ」も楽しいと評価された。

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS Cartridge

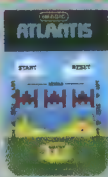
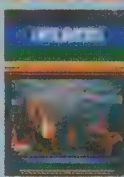
●Mattel Electronics ●ACT ●1人プレイ専用

PACKAGE

OVERLAY

1人専用のダンジョンを探索するアクションアドベンチャーゲーム。別れた王冠の2つの欠片を集めて修復することが目的だ。王冠の欠片は羽を持つドラゴンが守っているので、倒してしまおう。プレイヤーの武器は弓矢でナンバーキーを押すことで8方向のいずれかに攻撃ができるのだ。

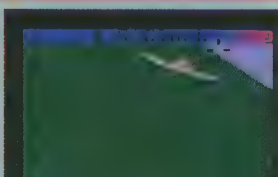
Atlantis

●Imagic ●STG ●1人プレイ専用

PACKAGE

OVERLAY

Atari2600でもリリースされたシューティングゲーム。海底都市アトランティスをゴルゴンの侵略者から守り通すのが目的だ。上空を飛行する敵機を『ミサイルアタック』のように照準を合わせ、ミサイルを打ち込むことで撃破しよう。海底の都市が全滅すると終了となってしまう。

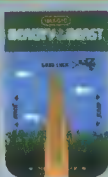
B-17 Bomber

●Mattel Electronics ●ACT ●1人プレイ専用

PACKAGE

OVERLAY

ヨーロッパの対空砲や工場、空港などの目標に爆撃を仕掛け破壊することが目的のアクションゲーム。本作は「インテレボイス」という音声再生ユニットに対応しており、音声によって敵からの攻撃方向を通知したり、アクションに対して音声を流したりと新たな手法に挑戦した作品だ。

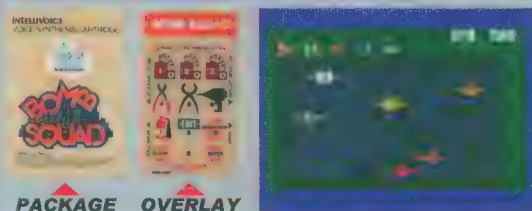
Beauty & the Beast

●Imagic ●ACT ●1人プレイ専用

PACKAGE　OVERLAY

主人公のビュフォードとなって建物を登り、恐ろしい大男のハンクにさらわれたメイベルを救い出すことが目的のアクションゲーム。ハンクが投げつけてくるものを避けつつ、開いた窓を利用して登っていく。一番上まで登り、ハンクを追い詰めることができればメイベルを助け出すことができるのだ。

Bomb Squad

●Mattel Electronics ●PZL ●1人プレイ専用

PACKAGE　OVERLAY

制限時間内に爆弾処理を行う、インテレボイス対応のパズルゲーム。基板の上のパーツをニッパーで切り離し、ペンチで取り除いて新たなパーツを置き、ハンダでつけ直す。成功して爆弾処理ができれば「You did it!　You are a hero!」のセリフとともに、花火で讃えてくれる。

Carnival

●Coleco ●STG ●1～2人プレイ用

PACKAGE　OVERLAY

アーケードから移植されたシューティングゲーム。限られた弾薬でターゲットを撃つことが目的。弾薬は左上に出現するボックスを撃つことで補充可能で、いかに弾薬を維持するかが重要なポイントとなる。お祭りの射的を題材としており、楽しげなBGMが雰囲気を盛り上げてくれる。

Demon Attack

●Imagic ●STG ●1人プレイ専用

PACKAGE　OVERLAY

氷の惑星Kryborに襲いくる悪魔の軍団を、左右に移動するレーザー砲台を操り、撃退することが目的のシューティングゲーム。ウェーブが進むに連れデーモンは新たな武器を使用したり、分離したりと難易度が上がっていく。スピード感もありスリリングなゲームとなっている。

Donkey Kong

●Coleco ●ACT ●1人プレイ専用

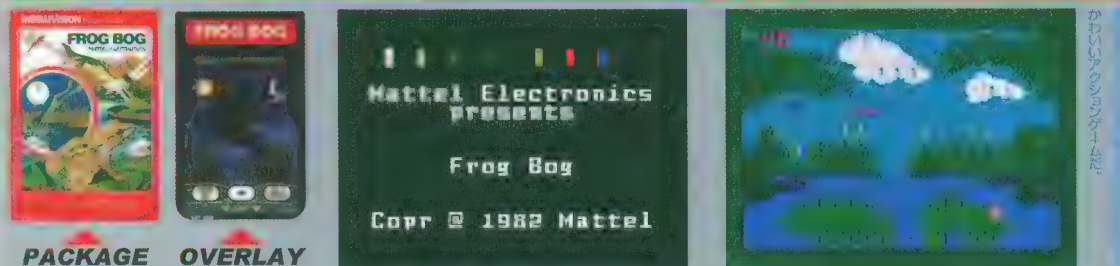
PACKAGE　OVERLAY

アーケードで大人気を博した同名タイトルを任天堂の許可を得て移植した作品。「ファミリーコンピュータ」が発売されるよりも前の作品で、初めてコンシューマに移植されたのが本作だ。2ステージを繰り返す仕様だが、斜めに配置された足場の表現など、見事に再現を果たしている。

フロッグボグ (Frog Bog)

●バンダイ ●ACT ●5,800円 ●1～2人プレイ用

PACKAGE　OVERLAY

かわいいアクションゲームだ。

1人、または2人でプレイするカエルが飛び回る虫を食べるさまを再現した、コミカルなアクションゲーム。プレイヤーは蓮の葉にのったカエルを操作するのだが、カエルにできるのは2つの蓮の葉を飛び移ることと、空中で舌を伸ばすことだけ。タイミングを合わせ、空中を飛び回る虫を食べるのだ。慣れると1回のジャンプで2連続で虫を食べたりできる。ゲームは朝から始まり、夜になりカエルが眠るまでとなっている。時間内に相手よりもできるだけ多くの虫を食べよう。

Dragonfire

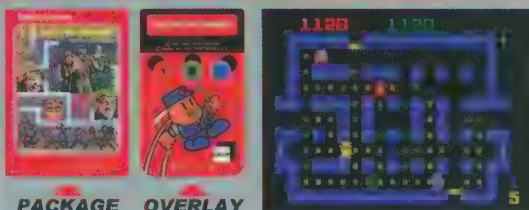
Imagic　ACT　1〜2人プレイ用

PACKAGE　OVERLAY

1人、もしくは2人で交互にプレイするアクションゲーム。ゲームは城に入るために飛んでくるドラゴンの炎を避けつつ城の弓兵の攻撃をくぐり抜け跳ね橋を渡る1面目と、ドラゴンの炎を避けつつ全ての財宝を集める2面目で構成されている。スピード感に溢れ、スリリングなゲームだ。

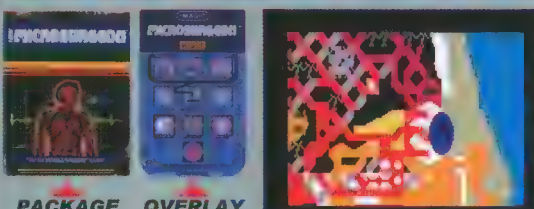
Lock 'N Chase

Mattel Electronics　ACT　1人プレイ専用

PACKAGE　OVERLAY

「スーパーD」と呼ばれる4人の警官の目を盗み、主人公のルパンが銀行内に落ちている金貨をすべて集め、開いた出口から脱出することが目的のドットイートゲーム。自動で開閉を繰り返すシャッターや、自分が通過した場所のシャッターを閉め、警官の足止めを行うことができるなどの特徴がある。

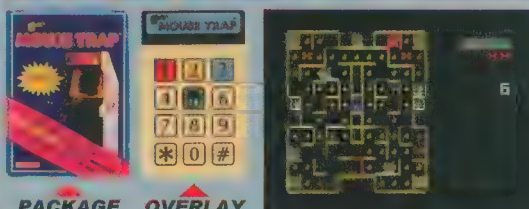
Microsurgeon

Imagic　SLG　1人プレイ専用

PACKAGE　OVERLAY

危険物を運ぶタンカーが破損し、ガスが漏れてしまった。あなたは医者となってガスをかぶった人たちにロボットプローブを使った手術を施すという内容のゲーム。適切な処置を施し、良好な状態に治すのだ。それぞれの処置はロボットプローブの電力を消費するので、無くなる前に体外に排出しよう。

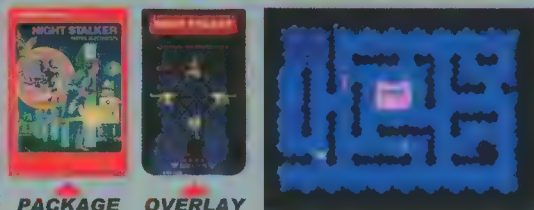
Mouse Trap

Coleco　ACT　1人プレイ専用

PACKAGE　OVERLAY

ネズミを操り、猫を避け、迷路にばらまかれたチーズを集めることが目的。骨を取ると、任意のタイミングで一定時間犬に変身することができるようになり猫を倒すことができる。また3色の扉があり、それぞれボタンによって開閉することができるので、うまく使って猫の邪魔をしよう。

ナイトストーカー (Night Stalker)

バンダイ　ACT　5,800円　1人プレイ専用

PACKAGE　OVERLAY

迷路に閉じ込められた男を操り、襲ってくる蜘蛛やコウモリ、5種類のロボットを倒すアクションゲーム。攻撃手段はレーザーガンだけだが、開始時は持っていないので拾う必要がある。銃弾は6発、打ち切ったらまた銃が出現するので拾いに行く。点数を稼ぐと強いロボットが出現、難易度が上がっていくのだ。

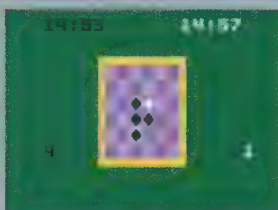
Pitfall!

Activision　ACT　1人プレイ専用

PACKAGE　OVERLAY

Atari2600で大人気を博した同名タイトルを移植した作品。プレイヤーは冒険家のハリーを操り、20分以内に32の宝物を全て取り戻すことが目的だ。サソリやヘビなどを回避し、転がってくる丸太を飛び越えたりワニのいる湖を渡ったりと様々なアクションを楽しむことができる。

Reversi

●Mattel Electronics ●TBL ●1～2人プレイ用

PACKAGE OVERLAY

1人、もしくは2人でプレイする、『オセロ』のビデオゲーム版。オセロと同じく縦、横、斜めで挟むことができればひっくり返して色を変えることができる。本作の特徴はボードのサイズが選べること。6×6、8×8、10×10の大きさが用意され、コンピュータの難易度も3段階が用意されている。

Royal Dealer

●Mattel Electronics ●TBL ●1人プレイ専用

PACKAGE OVERLAY

3人の美女を相手にカードで勝負をするテーブルゲーム。数字かマークが同じカードを出す「クレイジーエイト」、3枚以上の同じ数字か3枚以上の同じ模様で連続したカードを揃える「ラミー」、2人用のラミーである「ジン・ラミー」、トリックを繰り返し点数を競う「ハーツ」が遊べる。

Shark! Shark!

●Mattel Electronics ●ACT ●1～2人プレイ用

PACKAGE OVERLAY

1人、もしくは2人でプレイできるアクションゲーム。小さな魚を操り、泳いでいる他の魚を捕食していくのだ。1000点を獲得するごとに大きくなり、更に大きな魚を捕食できるようになる。一緒に泳いでいるサメやクラゲには注意しよう。正面からあたってしまうと殺されてしまうのだ。

Sharp Shot

●Mattel Electronics ●ETC ●1人プレイ専用

PACKAGE OVERLAY

もともとテレビ番組で使用していたゲームを、子供向けタイトルとしてパッケージ化した作品。アメフトのフォワードパスを題材とした「フットボールパス」、敵機を撃ち落とす「スペースガンナー」、敵船を沈める「潜水艦」、反射する矢で敵を倒す「メイズシュート」の4本を収録。

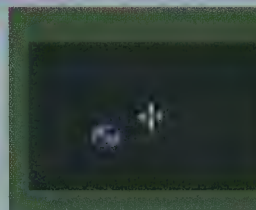
Space Hawk

●Mattel Electronics ●STG ●1人プレイ専用

PACKAGE OVERLAY

1人でプレイする全方位アクションシューティングゲーム。主人公は宇宙服だけを着て宇宙を漂っており、スペースホークに襲われている。襲ってくる敵は3回攻撃を加えると破壊できる。また、主人公はガススラスターを装備しており移動することができるが、慣性が発生するので注意しよう。

Space Spartans

●Mattel Electronics ●ACT ●1人プレイ専用

PACKAGE OVERLAY

ゲーム開始時に配置されたスターベースを守りつつ、敵を倒し続けるシミュレーションゲーム。インテレボイスに対応しており、船のシステムのステータスや現在のセクターの敵の数、エネルギー残量などを音声で報告してくる。本作にクリアは存在せず、撃破されるかエネルギーが無くなるまで続く。

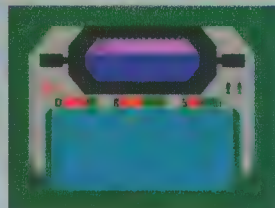
Stampede

Activision　ACT　1人プレイ専用

PACKAGE　OVERLAY

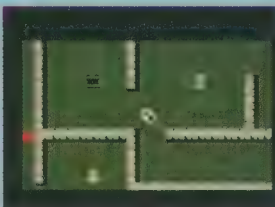
1人用のアクションゲーム。カウボーイとなって逃げ出した子牛を全て捕まえることが目的。登場する子牛は色ごとに速度が違い、3頭の子牛を捕まえそこねるとゲームオーバーとなる。ゲームはゆっくりな牛、ランダムでゆっくりな牛、早い牛、ランダムで早い牛の4つのモードが用意されている。

Sub Hunt

Mattel Electronics　SLG　1人プレイ専用

PACKAGE　OVERLAY

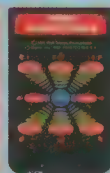
プレイヤーが守っている海域を通過しようとしている船団を、潜水艦を操作し殲滅することが目的のシミュレーションゲーム。潜水艦を敵艦に接触させると戦闘画面に切り替わる。戦闘画面ではソナーと潜望鏡を頼りに近づき、魚雷を発射し敵艦を沈めよう。全て破壊すればクリアとなる。

Swords & Serpents

Imagic　ACT　1〜2人プレイ用

PACKAGE　OVERLAY

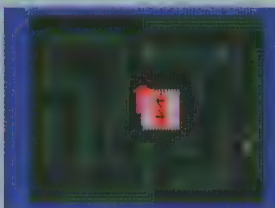
1人、もしくは2人でプレイするアクションロールプレイングゲーム。剣を持った戦士としてダンジョンを攻略することが目的。2人プレイでは2P側はネレムという魔女を操り、巻物を読んでファイアボールやヒーリングなどの魔法を覚え、戦闘のサポートを行うことができる。

Tron:Deadly Discs

Mattel Electronics　ACT　1〜2人プレイ用

PACKAGE　OVERLAY

ディズニーの映画「トロン」を題材としたアクションゲーム。プレイヤーはトロンとなって正方形のアリーナで襲い来る敵を全滅させることが目的だ。武器はディスクで、敵も同じく投げることで攻撃を行う。投げたディスクが手元に戻ってくるまで次の攻撃はできないのだ。

Tron:Maze-a-Tron

Mattel Electronics　ACT　1人プレイ専用

PACKAGE　OVERLAY

ディズニーの映画「トロン」を題材としたアクションゲーム。プレイヤーはプログラマーのフリンとなって人類を支配しようとするコンピューターに入り込み、MCPを破壊することが目的だ。ゲームはRAMをリセットするフェーズ1と、MCPを解体するフェーズ2で構成されている。

Tropical Trouble

Imagic　ACT　1人プレイ専用

PACKAGE　OVERLAY

主人公のクラレンスとなって、ビーチブルーザーにさらわれた恋人のドリスを助け出すことが目的のアクションゲーム。さまざまな障害物を避けながら、逃げるビーチブルーザーに追いつこう。ビーチから始まり溶岩の降る場所などいろんなステージを抜け、橋の上で対決して救い出すのだ。

USCF Chess

●Mattel Electronics ●TBL ●1～2人プレイ用

PACKAGE

OVERLAY

1人、もしくは2人でプレイするチェスゲーム。本作にはコンピューターと対局するモード、コンピューター同士が対局するモード、2人で対局するモードの3つが用意されている。またコンピューターのレベルは入門用のレベル1から、最高難易度のレベル8まで用意されている。

Utopia

●Mattel Electronics ●SLG ●2人プレイ専用

PACKAGE

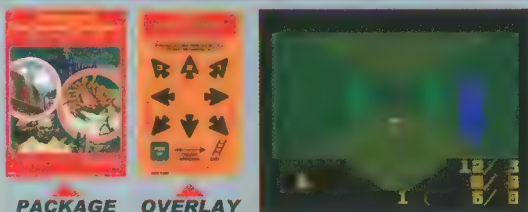
OVERLAY

2人でプレイするリアルタイムの戦略シミュレーション。リアルタイム戦略ゲームの最初の作品と言われている。プレイヤーはそれぞれ違った島を支配しており、さまざまな建物を立てたり作物を植えたりして大衆を幸福にする必要がある。幸福度が低いと反乱軍が活動を開始してしまうのだ。

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS: TREASURE OF TARMIN Cartridge

●Mattel Electronics ●RPG ●1人プレイ専用

PACKAGE

OVERLAY

1人用のロールプレイングゲーム。一人称で描かれた本作は3Dダンジョンの走りと言える作品で、壁の色を2色使い交互に置くことで遠近感を演出し、敵との距離を表現している。敵に近づく前に弓矢で攻撃ができるなど、従来のゲームとは一線を画した作品に仕上がっているのだ。

Beamrider

●Activision ●STG ●1人プレイ専用

PACKAGE

OVERLAY

1人用の固定画面シューティングゲーム。ビームライダーという機体を操り、地球を囲んでいるリストラクターシールドを発生させているエイリアンを撃破することが目的だ。ビームライダーには数に限りがあるが魚雷が搭載されており、魚雷を使わなければ破壊できない敵も登場する。

Blockade Runner

●Interphase Technologies Inc. ●STG ●1人プレイ専用

PACKAGE

OVERLAY

コクピットビューで描かれる3Dシューティングゲーム。地球に向かう途中でエイリアンに襲われてしまい小惑星帯に逃げ込むことになった主人公。飛んでくる小惑星を避け、襲いくるエイリアン船を破壊しよう。自分の船の燃料不足に対処したりシールドのオーバーヒートに気をつけたりする必要があるのだ。

Bump 'n' Jump

●Mattel Electronics ●ACT ●1人プレイ専用

PACKAGE　OVERLAY

日本では『バーニン' ラバー』という名前で知られるアクションゲームを移植した作品。ゲームは見下ろした視点で描かれる。高速道路を走っている主人公を邪魔してくる周りの車を体当たりで弾いたり、大きな亀裂を飛び越えたりしながら進んでいこう。100マイルを超えていればいつでもジャンプできるのだ。

BurgerTime

●Mattel Electronics ●ACT ●1～2人プレイ用

PACKAGE

OVERLAY

主人公の「ピーターペッパー」を操り、バンズや具を下に落とすことでハンバーガーを完成させることが目的のアクションゲーム。邪魔をしてくる目玉焼きやウインナーを巻き込むことができれば得点が手に入る。具材を落とすときに敵も一緒に落とすと落ち方が変わるなど戦略性もある。

Buzz Bombers

●Mattel Electronics ●STG ●1人プレイ専用

PACKAGE

OVERLAY

近づいてくるミツバチを虫除けスプレーで撃退することが目的のシューティングゲーム。ミツバチを倒した位置に蜂の巣が出現し、ミツバチを早く地上に送り込んでしまう。巣はスプレーで壊せるが、残しておくとハチドリが登場し蜜を食べる。ハチドリが食べた分だけボーナスポイントを獲得できるのだ。

Centipede

●Atarisoft ●STG ●1人プレイ専用

PACKAGE

OVERLAY

魔法の森を舞台に、襲いくるムカデを相手に魔法の杖で戦うシューティングゲーム。ムカデの他にも蜘蛛やノミ、サソリなども襲ってくる。ムカデに攻撃が当たるとキノコになり、キノコが増えるとムカデが一気に降りてくる恐れがあるので、キノコに4回攻撃を加えてキノコを破壊しよう。

Congo Bongo

●SEGA ●ACT ●1人プレイ専用

PACKAGE

OVERLAY

アーケード版と同じくクォータービューで描かれたアクションゲーム。自分のテントに放火したゴリラのボンゴに報復するため、邪魔をするジャングルの動物たちを避け、コンゴが投げてくるココナッツを避けて追い詰めるのだ。アーケードから前半の2ステージのみが収録されている。

Defender

●Atarisoft ●STG ●1人プレイ専用

PACKAGE

OVERLAY

左右に任意に移動することが可能なシューティングゲーム。マップに存在する全てのエイリアンを撃破しよう。敵のエイリアンは爆撃機、ポッド、スウォーマー、ベイター、ランダーという種類があり、その中でも爆撃機は人間をさらってミュータントに変えてしまう。さらわれたら急いで助け出そう。

Donkey Kong Jr.

●Coleco ●ACT ●1人プレイ専用

PACKAGE

OVERLAY

マリオに捕まったドンキーコングを助けるため、ドンキーコングジュニアがマリオを追い詰めるアクションゲーム。ツルを使った上り下りに特徴があり、2本のツルを使って登ると早く登り、降りるときは1本のツルを使うと素早く降りることができる。ドンキーコングを助けた後、マリオを蹴りとばすのがコミカルだ。

Dracula

●Imagic ●ACT ●1～2人プレイ用

PACKAGE OVERLAY

夜になるとドラキュラが墓より起き出し、通りを歩いている人を襲うアクションゲーム。朝が来るまでに特定の数の人間を襲い墓へと帰らなくてはならない。ステージが進むと狼や警察官が敵として登場。ドラキュラは犠牲者をゾンビに変えて攻撃させるかコウモリに変身して逃げることができる。

Fathom

●Imagic ●ACT ●1人プレイ専用

PACKAGE OVERLAY

海底に投獄されたネプチューンの娘のネプティナを救い出すため、砕けた魔法のトライデントの破片を見つけ出すことが目的のアクションゲーム。海の中はイルカに、空を探すときには鳥になって探索するのだ。空では鳥たちを、水中ではタコやサメ、海藻などをうまく避け破片を集めよう。

Frogger

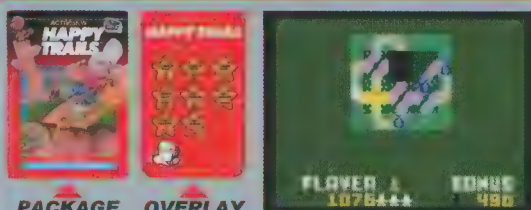
●Parker Brothers ●ACT ●1～2人プレイ用

PACKAGE OVERLAY

カエルを操作して巣まで移動させるアクションゲーム。車が行き交う危険な道路を渡り、川を流れる亀の背と丸太を飛び移って川を渡り、向かい側の巣穴に飛び込むことができればゴール。全ての巣穴にカエルを導こう。車に轢かれてしまったり、カエルなのに水に落ちたら死んでしまうのだ。

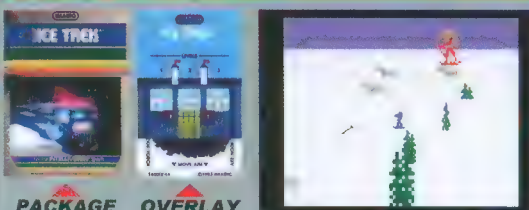
Happy Trails

●Activision ●PZL ●1人プレイ専用

PACKAGE OVERLAY

1人、もしくは2人でプレイするパズルゲーム。ブラックバートに奪われたお金をすべて取り戻すことが目的。マップの中央部分は分割されており、うまく動かして道をつないで歩き続けるキャラクターを、マップに落ちているお金に誘導するのだ。ラウンドが進むとブラックバートも登場する。

Ice Trek

●Imagic ●ACT ●1人プレイ専用

PACKAGE OVERLAY

ヴァーリという名前の戦士となってカルクトロンのいる氷の宮殿を破壊することが目的のアクションゲーム。ゲームはカリブーの群れを避けるファーストレベル、氷をつなげて橋を作り川を渡るセカンドレベル、氷の宮殿を守る敵を倒し宮殿も破壊するサードレベルで構成されている。

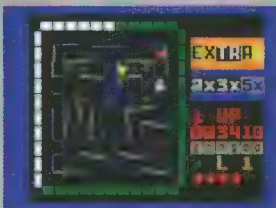
Kool-Aid Man

●Mattel Electronics ●ACT ●1～2人プレイ用

PACKAGE OVERLAY

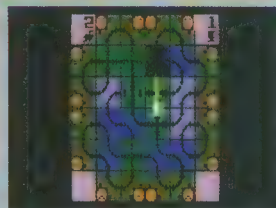
ドリンクのブランドのクールエイドの公式マスコットであるクールエイドマンが登場するアクションゲーム。子供を操りクールエイドを作る材料を屋敷の中から集め、台所の流しに置くとクールエイドマンが登場する。クールエイドマンを操り、敵のサーティーズを撃破するのだ。

Lady Bug

●Coleco ●ACT ●1～2人プレイ用

PACKAGE OVERLAY

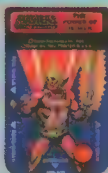
てんとう虫を操って迷路内にある花や文字をすべて取ることが目的のドットイートゲーム。迷路の外枠がタイマーとなっており、一周するごとに敵が最大4匹まで登場したり、押せば回転する壁があったりと独特のシステムをもっており、戦略的ニュアンスを持った魅力的なゲームに仕上がっている。

Loco-Motion

●Mattel Electronics ●PZL ●1人プレイ専用

PACKAGE OVERLAY

ブロックをスライドさせて線路をつなぎ、走り続ける列車をフィールドの端にある駅を全て通過させることが目的のパズルゲーム。列車は加速することはできても停止させることはできない。機関車が他の列車にぶつかったり、行き止まりに侵入したりするとミスとなってしまうのだ。

Masters of the Universe: The Power of He-Man

●Mattel Electronics ●ACT ●1人プレイ専用

PACKAGE OVERLAY

テレビアニメのアクションフィギュア『マスター・オブ・ザ・ユニバース』を題材としたアクションゲーム。主人公のヒーマンを操りスケルターを倒すことが目的。横スクロールシューティング面と、スケルターの攻撃を避けて追い詰めるアクション面の2種類のゲームで構成されている。

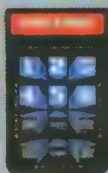
Melody Blaster

●Mattel Electronics ●RZM ●1人プレイ専用

PACKAGE OVERLAY

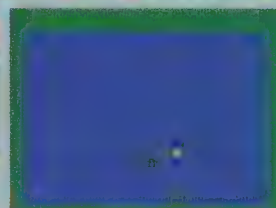
降ってくる音符に合わせて演奏するリズムゲーム。タイミングよくボタンを押すことで音楽が成立する、いわゆる音ゲーの最初の作品だと思われるタイトルだ。本作は周辺機器の「ミュージックシンセサイザーピアノキーボード」用に設計されており、キーボードがなければプレイできない。

Mind Strike

●Mattel Electronics ●SLG ●1～2人プレイ用

PACKAGE OVERLAY

1人、もしくは2人でプレイするボードゲーム。相手の城を落とすことが目的のチェスのような思考型のタイトルだ。本作にはターン制でゆっくり考えられる「マインドストライク」と、リアルタイムストラテジーとなった「スピードストライク」の2種類のゲームが収録されている。

Mission X

●Mattel Electronics ●STG ●1人プレイ専用

PACKAGE OVERLAY

縦スクロールのシューティングゲーム。第2次世界大戦のパイロットとなって、戦車や対空砲台、軍艦などの敵のターゲットを破壊することが目的だ。ディスクの上を押し急降下させ爆撃を仕掛けよう。敵はミサイルや戦車、飛行機などで攻撃してくる。避けつつ敵施設を破壊するのだ。

Motocross

●Mattel Electronics ●RCG ●1～2人プレイ用

PACKAGE　OVERLAY

起伏あるコースで激しい競争が楽しめるモトクロスレースゲーム。物理法則に基づき、加速や横滑りジャンプをリアルに再現した。荒々しい3つのコースが用意されており、コースエディット機能も搭載。通常の方向だけでなく逆方向でもレース可能で、レースは最大10周で争われる。

Mr. Basic Meets Bits 'N Bytes

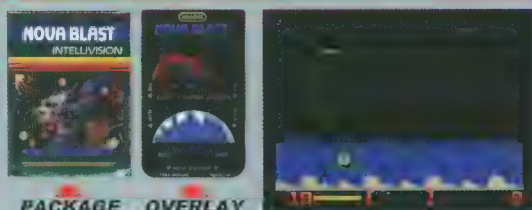
●Mattel Electronics ●ETC ●1～2人プレイ用

PACKAGE　OVERLAY

「BATS」「CANNON」「MR.BASIC」と3種類のゲームを収録したタイトル。ビデオゲームを通してコンピュータとBASICの基礎を学ぶことができる。独自のグラフィックシステムを内蔵し、コントローラでのプレイはもちろん、キーボードでのプログラムも可能だ。

Nova Blast

●Imagic ●STG ●1人プレイ専用

PACKAGE　OVERLAY

左右自由にスクロールするシューティングゲーム。戦闘機・Nova1を操作して、4つあるドーム型の都市を防衛しよう。敵機は画面下中央のレーダーで発見可能。敵機の他に対空砲も存在する。燃料はなくなる前に、ステージ上に設置された「E」のカプセルを破壊すれば補充可能だ。

Pac-Man

●Atarisoft ●ACT ●1～2人プレイ用

PACKAGE　OVERLAY

アーケードゲームの移植版。アタリのライセンスを得たタイトルで、当時としては画期的なドットイートタイプのアクションゲームだ。4匹のモンスターに捕まらないよう、ステージのエサを食べ尽くそう。ピンチになったらパワーエサで逆転だ。特徴あるコーヒーブレイクも再現している。

Pinball

●Mattel Electronics ●ACT ●1～2人プレイ用

PACKAGE　OVERLAY

ゲームセンターの定番を家庭でも楽しめるようにしたタイトル。インテレビジョンのゲームの中で最も長い2年以上を掛けて開発したとされている。2個のボール、フリッパー、対戦プレイにサウンドとアクションと、必要な要素をすべて搭載した。もちろんティルト（傾け）も可能だ。

Popeye

●Parker Brothers ●ACT ●1人プレイ専用

PACKAGE　OVERLAY

アーケードからの移植版。主人公のポパイを操作して、恋人であるオリーブの愛情を勝ち取ろう。ブルータスの妨害を避けながら、ハートや音符、助けを求める声をキャッチする内容で、ポパイはほうれん草を食べればパワーアップすることができ、ブルータスを殴り飛ばすことができる。

Q*bert

●Parker Brothers ●ACT ●1～2人プレイ用

PACKAGE OVERLAY

アーケードからの移植版。主人公のQバートを操作してブロックに色を付けよう。ブロックすべてに色をつければステージクリアだ。Qバートを追いかける蛇に捕まるか、ブロックの山から出るとゲームオーバー。敵から逃れるには脱出ディスクに乗ってブロックの頂上に逃れねばならない。

River Raid

●Activision ●STG ●1～2人プレイ用

PACKAGE OVERLAY

川筋に沿って移動しながら敵を倒すシューティングゲーム。トップビューの縦スクロール画面で、ヘリや橋、戦闘機などを破壊しよう。ステージが進むと川幅が狭くなり、敵の配置が難しくなる。橋はチェックポイントを兼ねており、撃墜された場合でも最後に破壊した橋から復活できる。

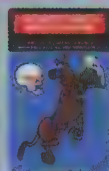
Safecracker

●Imagic ●ACT ●1人プレイ専用

PACKAGE OVERLAY

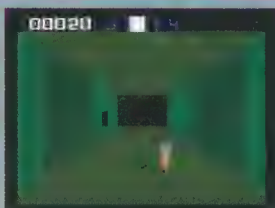
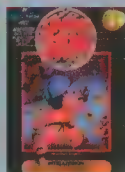
スパイとなって盗まれた機密書類や極秘装備、金塊などを取り返そう。秘密警察にも注意しながら車を走らせ、金庫を開くための番号を手に入れるのだ。暗号は0から99の数字で構成され、制限時間が設けられている。制限時間が過ぎるとダイナマイトで金庫を爆破する羽目になるのだ。

Scooby Doo's Maze Chase

●Mattel Electronics ●ACT ●1～2人プレイ用

PACKAGE OVERLAY

犬のスクービー・ドゥーになって迷路の幽霊を追いかけよう。邪魔者のジョリー・ロジャー（髑髏マーク）は、魔法の小道具を落とせば動きを止められるのだ。制限時間内に3人の幽霊を捕まえればステージクリア。迷路は10種類用意されているが、独自の迷路を作成することもできる。

Sewer Sam

●Interphase Technologies Inc. ●STG ●1人プレイ専用

PACKAGE OVERLAY

トンネルを探索して出口を見つけるアクションゲーム。疑似3Dのトンネルはダンジョンのように入り組んでおり、ワニやクモ、コウモリなど厄介な生物が襲ってくる。トンネルは3種類用意され、邪魔者は壁を登って避けたりピストルで排除できるのだ。日本ではMSXに移植されている。

Star Wars:The Empire Strikes Back

●Parker Brothers ●STG ●1～2人プレイ用

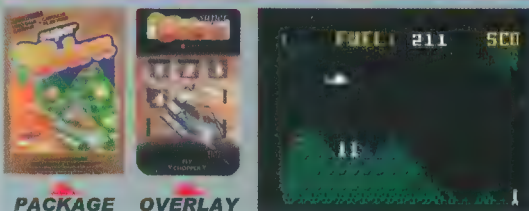
PACKAGE OVERLAY

映画「スターウォーズ 帝国の逆襲」の名場面を再現したアクションゲーム。氷の惑星ホスを舞台に、低高度飛行マシン・スノースピーダーに乗って帝国のAT-ATに立ち向かおう。AT-ATが反乱軍基地の動力源を破壊する前に行動を阻止し、多くのポイントを獲得するのだ。

CHAPTER 2 INTELLIVISION SOFTWARE

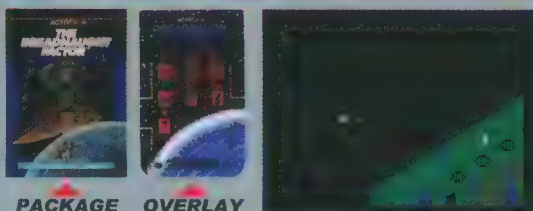
Super Cobra

●Parker Brothers ●STG ●1～2人プレイ用

PACKAGE OVERLAY

アーケードゲームの移植作。コナミの正規ライセンスを受けた横スクロールシューティングだ。ヘリコプターを操縦し都市や洞窟、山々を通り抜け敵基地を攻撃しよう。行く手にはミサイルをはじめ、戦車にUFOが待ち受けている。燃料はステージ内の燃料タンクを破壊すると補充可能だ。

The Dreadnaught Factor

●Activision ●STG ●1人プレイ専用

PACKAGE OVERLAY

宇宙戦闘機を操作して巨大戦艦「ドレッドノート」と対決するシューティングゲーム。ドレッドノートが惑星テラに到達する前に、何度も宇宙戦闘機も通過させ、エンジンを破壊するのだ。登場する5種類のドレッドノートはそれぞれ攻略法が異なっている。難易度は4種類から選択可能だ。

The Jetsons' Ways With Words

●Mattel Electronics ●ETC ●1人プレイ専用

PACKAGE OVERLAY

主人公のジェットソンズと一緒に英単語を学ぶシューティングゲーム。未来のマシンを操って、画面を横切るアルファベットを撃ち落とし、英単語を完成させよう。目標の単語はステージ開始前に表示される。本作をプレイするとスペルやリーディング、単語認識能力の向上が図れるのだ。

Tron: Solar Sailer

●Mattel Electronics ●ACT ●1人プレイ専用

PACKAGE OVERLAY

CG映画『トロン』をモチーフにしたアクションゲーム。ソーラー・セーラーを操作して、マスターコントロールプログラムを解読しよう。エネルギービームに沿って移動し、交差地点では新たな道も選択可能だ。BGMとともに流れる電子音声は、正しい道に進むためのヒントになる。

Truckin'

●Imagic ●SLG ●1～2人プレイ用

PACKAGE OVERLAY

運転手となって荷物を運搬するトラック運転ゲーム。広いアメリカ大陸を走破して大金を稼ぐのが目的だ。厳しいスケジュールの中でどんな荷物を、どのルートで運ぶか戦略性が必要となる。ハイウェイでは無線を使って、どの土地でどんな荷物が必要とされているか知ることもできる。

Turbo

●Coleco ●RCG ●1人プレイ専用

PACKAGE OVERLAY

アーケードからの移植作。セガのライセンスを受けたカーレースゲームだ。自車を後方から観る疑似3D視点で、加速時のスピード感が特徴だ。街中やトンネル、田舎道に橋の上などバラエティに富んだコースを駆け抜けよう。敵車や障害物を避けながら、記録的な速度でゴールするのだ。

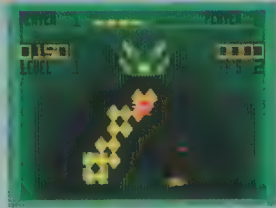
Tutankham

●Parker Brothers ●ACT ●1～2人プレイ用

PACKAGE OVERLAY

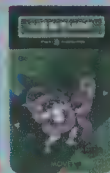
ツタンカーメンの墓を巡り宝物を探すアクションゲーム。迷路のような通路には不気味な生き物や古代の精霊が徘徊し宝物を守っている。プレイヤーは扉を開ける鍵を探しながら、レーザーを武器に彼らを排除しなければならない。ワープゾーンを使えば敵がいないエリアにも移動できる。

Vectron

●Mattel Electronics ●ACT ●1～2人プレイ専用

PACKAGE OVERLAY

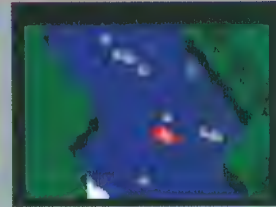
敵の襲撃に耐えながらエネルギー基地を作るアクションゲーム。ハングリーやGスフィア、スプリットといった邪魔ものたちの妨害を受けながら、ベクトロンで基地を作りスコアを伸ばそう。ベクトロンは敵を撃ち落としたり行動不能にもできるのだ。1人プレイと2人プレイに対応する。

Venture

●Coleco ●ACT ●1～2人プレイ用

PACKAGE OVERLAY

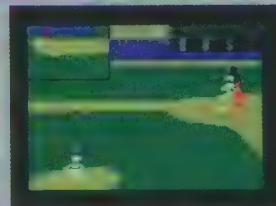
弓矢を武器にダンジョンを冒険するアクションゲーム。勇気ある冒険家ウィンキーを操作してダンジョンに隠された宝物を獲得しよう。ダンジョンには4つの部屋があり、宝物は多くの魔物に守られている。モンスターは特定パターンで動くが、プレイヤーの攻撃で逸脱することもある。

White Water!

●Imagic ●ACT ●1人プレイ専用

PACKAGE OVERLAY

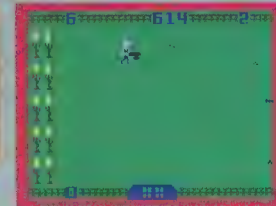
ジャングルの奥地で川下りをしながら宝物を集めるアクションゲーム。2人の乗客と挑む川下りには岩や植物、渦巻きなどの障害が待ち構えている。川岸を見つけたら岸に上がって宝物を回収しよう。ジャングルに住む原住民の攻撃をかわしながら、宝をすべて集めてボートに戻るのだ。

World Series Major League Baseball

●Mattel Electronics ●SPT ●1～2人プレイ用

PACKAGE OVERLAY

過去に発売したメジャーリーグベースボールの系譜にあるタイトル。複数のカメラアングルを組み合わせ、遠近法を使用した疑似3Dを実現した。通常はセンターからホームベース方向を映す「センターフィールドカメラ」だが、ボールを打つと「プレスボックスカメラ」に切り替わる。

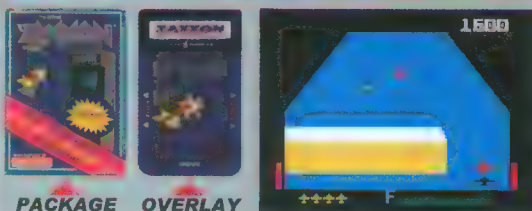
Worm Whomper

●Activision ●ACT ●1～2人プレイ用

PACKAGE OVERLAY

虫からとうもろこしを守るアクションゲーム。殺虫剤で迫り来る虫の大軍を駆除しよう。すべての虫を駆除すれば次のレベルに上がる。レベルが上がるほど虫は多くなり、より大軍で襲ってくる。パッケージのイラストはアメリカ芸術の象徴的な存在であるグランドウッドのパロディだ。

Zaxxon

●Coleco ●STG ●1〜2人プレイ用

PACKAGE　OVERLAY

セガのライセンス商品。オリジナルは斜め視点のシューティングゲームだが、本作はマークIIIやマスターシステムで発売したザクソン3D同様、正面奥にスクロールするシステムになっている。宇宙船を操縦して危険なフォースフィールドを回避しながら、敵の戦闘機や施設を破壊しよう。

Thunder Castle

●INTV Corporation ●ACT ●1〜2人プレイ用

PACKAGE　OVERLAY

『Advanced D&D』の派生タイトル。刻々と変化するマップを移動しながら、魔法使いをはじめとする邪悪な存在と対決しよう。キャラクターの能力を最大限に発揮しなければ、火を吐くドラゴンは倒せない。『D&D』の名称はライセンス料を節約するために外したという。

World Championship Baseball

●INTV Corporation ●SPT ●1〜2人プレイ用

PACKAGE　OVERLAY

最もリアルな野球ゲームとして開発されたタイトル。大きく曲がるカーブや煙が立つような速球を攻略しよう。打球にはゴロとフライが存在し、盗塁時にも砂埃が上がる。タイトルはMLBへの版権料を節約する意図があるが、ゲーム内部のタイトルにはMLBの名前が残っている。

Championship Tennis

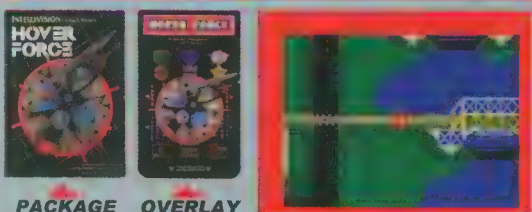
●Dextell Ltd. ●SPT ●1〜2人プレイ用

PACKAGE　OVERLAY

1980年発売の『テニス』を進化させたタイトル。フラッシング・メドウズやローランギャロス、ウィンブルドンを制覇しよう。相手のバックハンドに深いサーブを打ったり、ラケットが届かないような高いロブを打ったりと、世界有数のコートならではの緊張感と興奮が味わえるのだ。

Hover Force

●INTV Corporation ●ACT ●1人プレイ専用

PACKAGE　OVERLAY

レーダースクリーンで敵を補足し、撃ち落としていくヘリコプターアクション。敵を攻撃するだけでなく、街の火災を消火して評価を上げよう。敵を撃ち損ねると街にダメージを与えてしまい評価が下落してしまう。敵のヘリは20種類以上存在し、それぞれ行動パターンが異なるのだ。

フットボール (Super Pro Football)

●バンダイ ●SPT ●5,500円 ●1〜2人プレイ用

PACKAGE　OVERLAY

SuperProスポーツシリーズの第1作。NFL中継のようなライブアクションが楽しめる。ヘッドコーチとクォーターバック役を務めてチームを勝利に導こう。パスやランニングプレイはもちろん、インターセプトや2ポイントセーフティなど、実際のルールに則ったプレイが可能だ。

Thin Ice

●INTV Corporation ●ACT ●1～2人プレイ用

PACKAGE

OVERLAY

データイーストの『ディスコNo.1』をモチーフにしたタイトル。悪戯ペンギンのダンカンを操作して、他のペンギンの周りを四角で囲い、氷の下に落下させよう。ダンカンの邪魔をするアザラシやホッキョクグマを避けるため、氷上のシュリンプカクテルを食べてスピードアップしよう。

World Cup Soccer

●Dextell Ltd. ●SPT ●2人プレイ専用

PACKAGE　OVERLAY

1982年に発売した『サッカー』の進化版。パスやドリブルでボールを相手ゴール前に運ぼう。ゴールキーパーをかわしてシュートを決めれば得点だ。1人プレイと対戦プレイが可能で、ヘディングやタックル、選手交代に、直接·間接フリーキックと、リアルなゲーム性を追求した。

Chip Shot: Super Pro Golf

●INTV Corporation ●SPT ●1～2人プレイ用

PACKAGE

OVERLAY

1983年に発売した『ゴルフ』のアップデート版。開発に2年の歳月をかけたという。ゴルフの難しさと面白さが体験できるタイトルで、優しいコースや難しいコースが選択でき、世界の有名コースを元にした99コースから自分だけのコースが作成できる。クラブの種類も選べるのだ。

Commando

●INTV Corporation ●STG ●1～2人プレイ用

PACKAGE

OVERLAY

カプコンの『戦場の狼』の移植版。マシンガンと手榴弾を武器にたった1人で敵を倒すアクションシューティングゲームだ。アーケード版の興奮を重視した移植で、砂漠やジャングルを乗り越えて武装した敵兵の群れを蹴散らそう。1つのミッションを乗り切ればさらに難しいミッションが待っている。

Dig Dug

●INTV Corporation ●ACT ●1～2人プレイ用

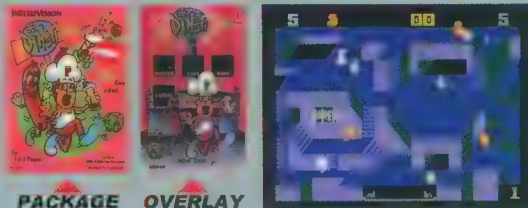
PACKAGE　OVERLAY

アーケードからの移植版。ナムコのライセンスを受けて発売した。地下を掘り進み、地中にいるモンスター・プーカァとファイガーを倒すアクションゲームだ。ポンプ付きの銛か岩を使い、敵をすべて倒すとクリアになる。インテレビジョン版はオリジナル版のバグが修正されている。

Diner

●INTV Corporation ●ACT ●1～2人プレイ専用

PACKAGE

OVERLAY

データイーストのアーケードゲーム『バーガータイム』の続編。画面をクオータービューに変更し、蹴ったボールで敵を倒すシステムに変更した。ピーター・ペッパーを操作して、腐った食べ物を避けながら、食事を皿に載せていこう。ボールは複数の敵をまとめて倒すことができる。

Learning Fun I

●INTV Corporation ●ETC ●1～2人プレイ用

PACKAGE OVERLAY
算数を学ぶエデュテイメントソフト。かんたんな足し算や引き算、かけ算と割り算を学ぶことができる。入力はまず1の位の数値を入力し、次に10の位を入力する。与えられた数字を組み合わせて目標となる数値にできるだけ近づけよう。近ければ近いほど良いスコアを得られるのだ。

Learning Fun II

●INTV Corporation ●ETC ●1～2人プレイ用

PACKAGE OVERLAY
言葉の基礎を学ぶ教育ソフト。ミニゲームで楽しみながら語学力や記憶力を養うことができる。収録するのは単語を合わせるクロスワードに、母音のロケットを発射して単語を作るワードロケッツ、密林で文字を探すワードハントに、隠された文字を見つけるメモリーファンの4種類だ。

Slam Dunk: Super Pro Basketball

●INTV Corporation ●SPT ●1～2人プレイ用

PACKAGE OVERLAY
プロバチームのオーナー、監督、選手の各々の立場でプレイ可能なバスケットボールゲーム。オーナーとしては予算内で70人のチームを作り、監督としては選手の疲労度を見ながら出場選手を決定し、選手としてはパスを出したりスラムダンクを決めよう。難易度は5種類から選択できる。

Slap Shot: Super Pro Hockey

●INTV Corporation ●SPT ●1～2人プレイ用

PACKAGE OVERLAY
氷上の格闘技と呼ばれるアイスホッケーのアクションとスピードを再現したタイトル。1980年に発売した『ホッケー』に1人プレイモードを追加した。自チームを操作して相手より多く点を決めよう。スペシャルスラップショットボタンを使えば、強力なシュートを打つことができる。

Tower of Doom

●INTV Corporation ●RPG ●1人プレイ専用

PACKAGE OVERLAY
『Advanced D&D』を基にしたタイトルの1つ。複雑な前作を反省し、戦闘重視のアクション性を実現した。10人のキャラクターから1人を選び、人間にとって脅威である「破滅の塔」に挑もう。モンスターには戦闘で倒せる種族はもちろん、財宝で買収する種族も存在する。

Triple Challenge

●INTV Corporation ●TBL ●1～2人プレイ用

PACKAGE OVERLAY
3種類のゲームが遊べるテーブルゲーム集。チェスにチェッカー、バックギャモンが楽しめる。チェスは7つの難易度が用意され、1人プレイと対戦プレイに加え、CPU同士の対戦を観ることができる。バックギャモンはCPUとの対戦で困ったときに、駒の動きを提案する機能を搭載する。

Body Slam:Super Pro Wrestling

●INTV Corporation ●ACT ●1～2人プレイ用

PACKAGE OVERLAY

史上もっとも荒々しく、最も速く、最もワイルドなプロレスゲーム。ジャック・ハンマーやバロン・フォン・スッド、ドクター・ペインなどのレスラー12人と、リング上で戦うのだ。1対1はもちろんタッグでの対戦も可能で、個性的な能力を持つ必殺技26種類を使うことができる。

Mountain Madness:Super Pro Skiing

●INTV Corporation ●SPT ●1～6人プレイ用

PACKAGE OVERLAY

スキーのスリルと迫力が味わえるタイトル。未知のコースで曲がり角や障害物を探したり、旗の間を猛スピードですべり抜けタイムを競おう。1人から6人までプレイ可能で、コースは自分で作ることもできる。ランダム作成されたコースに挑戦する究極のチャレンジも用意されている。

Pole Position

●INTV Corporation ●RCG ●1人プレイ専用

PACKAGE OVERLAY

アーケードゲームからの移植作。ナムコからライセンスを受けた疑似3Dのレースゲームだ。ステアリングとシフトレバー、アクセルにブレーキを操作して、コース上の敵車を抜き去ろう。予選を速く走ればポールポジションを獲得できる。富士スピードウェイなど4つのコースが登場する。

Super Pro Decathlon

●INTV Corporation ●SPT ●1～4人プレイ用

PACKAGE OVERLAY

1988年の夏季オリンピックに合わせて発売されたタイトル。10種競技に挑み世界一のアスリートを目指すのだ。100メートル走や円盤投げ、やり投げに三段跳びといった10種類の種目で高得点を出そう。最大4人のマルチプレイが可能で、個々の種目を練習することもできる。

Spiker! Super Pro Volleyball

●INTV Corporation ●SPT ●1～2人プレイ用

PACKAGE OVERLAY

試合でのスピードとパワーの再現に重点を置いたバレーボールゲーム。チームの全員に指示を出すことが可能で、サーブやスパイク、ブロックなどすべての動きをコントロールできる。難易度は6段階で調整可能。1人プレイや対人戦プレイの他に、2人で協力してCPUと対戦も可能だ。

Stadium Mud Buggies

●INTV Corporation ●RCG ●1～2人プレイ用

PACKAGE OVERLAY

ダートコースを舞台にしたオフロードカーゲーム。インテレビジョン最後のタイトルであり、NES版も名称を変えて発売された。1人プレイと対戦プレイに対応し、ヒルクライムやドラッグレースなどのレースはもちろん、綱引きなど変わり種を含めた9種類のゲームが楽しめるのだ。

CHAPTER 3 ARCADIA

アルカディア ハード&ソフト大研究

3

解説 アルカディア：大衆機としてのゲームへ

COMMENTARY OF BANDAI GAME MACHINE #3

日本人の子供に受けるゲーム機を目指す

インテレビジョンの商業的失敗から1年、バンダイは不振の原因について検討を重ねていた。LSIゲーム事業はさまざまな機軸を盛り込んだ玩具メーカーならではの自由な発想の商品が好評を博し同社の安定した収益に寄与していたものの、本来獲っていきたいテレビゲームの分野についてはTV JACK以来色良い成績を出せずにあえいでいた。スーパービジョン8000とインテレビジョンという2発連続での失敗は心理的ダメージも大きく、今度こそ失敗をすることはできない。そこで次なる家庭用ゲーム機を投入するにあたって3度目の正直とばかりに打った手は「インテレビジョンの轍は踏まないこと」であった。

インテレビジョンは価格設定が高額なゆえに子供が集まる玩具店というマーケットで扱うには明らかに不釣り合いな商品であった。また、対応ソフトのラインナップも米マテルのタイトルをそのまま持ってきたため、日本の市場にそぐわない大味なタイトルばかりだったのである。

「自社開発をせずに海外ハードを日本に持ち込む」という基本方針は踏襲されたものの、大衆感覚と乖離しない価格設定で、かつバンダイの主要顧客層であるキャラクター版権を活かせるソフトラインナップを自社で揃えるという条件を満たせるゲーム機の選定が行われていた。そんな中で白羽の矢が当たったのがEmerson Arcadia 2001であった。ハード自体も比較的安価であり、ソフトのラインナップもスポーツゲームやテーブルゲームなど小難しいものではなく、比較的子供受けしそうなわかりやすいゲームが多いのも高ポイントであった。付け加えるならば、エマーソンラジオは本業は大型量販店でありマーケティングに長けた同社が手掛けているゲーム機だったという点も、マーケティングに重きを置く社風のバンダイにとって安心感に繋がったのかもしれない。

エマーソンラジオとのライセンス締結をしたバンダイは、アルカディアの希望小売価格を19,800円に設定。インテレビジョンの半値以下という低価格を武器にリターンマッチに乗り出したのである。インテレビジョンはオリジナルの高級感を活かしたマーケティングだったが、アルカディアは特に日本の子供たちに受けるように「大衆感」に留意した。本体はもちろんパッケージデザイン、広告の作り方も「海外臭さ」を排除して日本人の子役モデルを起用、あくまでターゲットとするべき日本人の子供と同じ目線で、興味を引いてもらえるようなイメージ戦略を図ったのである。これらはすべてインテレビジョンの失敗から得た教訓から得たものであり、いかに当時のバンダイがアルカディアのマーケティングに力を注いでいたかが伺える。

◀アルカディアのパッケージから。日本人の子役モデルを起用して、訴求すべきターゲット層との同じ目線を狙っている。

バンダイ初のキャラクター版権ゲームタイトルを投入

バンダイはアルカディアを発売するにあたり、もうひとつ「ハードを売るための仕掛け」を施していた。それは同社初のキャラクター版権ゲームタイトルの投入である。

バンダイ（子会社のポピーも含む）は言うまでもなくガンダムをはじめウルトラマンや仮面ライダーなど多数のキャラクター版権商品を通じて手掛けてきており、子どもたちの喜ぶツボを十分に理解していた。アルカディアを日本の子どもたちをターゲットに据えて販売するには、彼らは欲しがるものを的確に見抜いて提供するのは至極当然の戦略であった。そこで、バンダイはアルカディアの自社タイトル開発を決断、『機動戦士ガンダム』『Dr.スランプ』『ドラえもん』『超時空要塞マクロス』の4タイトルを発売した。

本体発売のローンチには間に合わなかったものの、当時の家庭用ゲーム機の世界でキャラクター版権タイトルモノの存在は極めて珍しく、バンダイ自身もこれら4タイトルを強力にアピール。「人気アニメがビデオゲームに登場。アルカディアは、やっぱり面白さナンバーワンだ。」というキャッチコピーでアルカディアの広告に大々的に使用した。

肝心のゲームの出来についてはどこかで見たようなゲームに、原作のキャラ（らしきもの）を登場させた内容」にとどまっており、アルカディアの性能の限界もありファンを満足させるにはいささか厳しいものがあった。しかし、キャラクターを使った告知効果は絶大であり、のちのバンダイにおけるゲーム開発のターニングポイントとなった。

また、海外においてもアルカディア互換機が多数存在する割にソフトの自社開発まで手掛けた例は皆無であり、日本国内のみで発売されたバンダイオリジナルの4タイトルは世界のアルカディアファンにとって貴重な品となっている。

▲バンダイから発売されたアルカディア用オリジナルタイトル。

なぜアルカディアは商業的失敗を喫したのか

アルカディアは、過去の失敗を分析をした上でその対策を綿密に立てて望んだリターンマッチだったにもかかわらず、現在ではほとんどその存在が語られることもなく歴史に埋もれたゲーム機である。それでは、アルカディアの商業的失敗はどこにあったのだろうか?

まず、厳密な事実としてアルカディア自体が日本のみに限らず世界レベルで成功したとはいえないゲーム機であったことが大きい。ハードの性能は決して突出したものがなく「安かろう悪かろう」を地で行ってしまったのである。

第二に、あまりにも「どこかで見たようなゲーム」が多すぎた点。『ホッピーバグ』のようにライセンスの許諾を受けて正式に発売したものはともかく、おそらく版権が取れなかったであろう、中途半端なモドキゲームがラインナップの大半を占めており、全体的なパチモノ感、チープ感を感じさせたことは否定できない。バンダイのオリジナルタイトルについても、発売する頃にはアルカディア自体の市場での趨勢がすでに決しており、劣勢を跳ね返すまでには至らなかったのである。

最後に一番致命的だったのはファミコンの登場である。これはアルカディアに限った話ではないのだが、1983年7月15日に発売されたファミコンの存在はあまりにも突出していた。アーケードほぼそのままに移植された『ドンキーコング』や『マリオブラザーズ』などの完成度は、それまでの他社家庭用ゲーム機のほとんどを吹き飛ばしてしまったのだ。

バンダイはファミコンの発売への対抗策としてファミコンを下回る9,800円に本体価格を値下げしたものの、有効的な方策とはなりえずに販売終了。同時期に並行して展開していた光速船やRX-78も含めてしばらくの間、ゲーム機ハード市場からは離れることとなった。

低価格路線に舵を切った、インテレビジョンのリターンマッチ機

アルカディア

バンダイ　1983年3月　19,800円　※後に9,800円に価格改定

バンダイ自社ゲーム投入第1号

アルカディアはインテレビジョン同様、海外で発売されたゲーム機をバンダイが輸入販売した家庭用ゲーム機である。米家電量販店のエマーソンラジオから発売されたArcadia 2001が有名だが、ヨーロッパを中心に30種以上の互換機が存在しており、現在においてなおその実態が掴みきれないという謎の多いハードである。

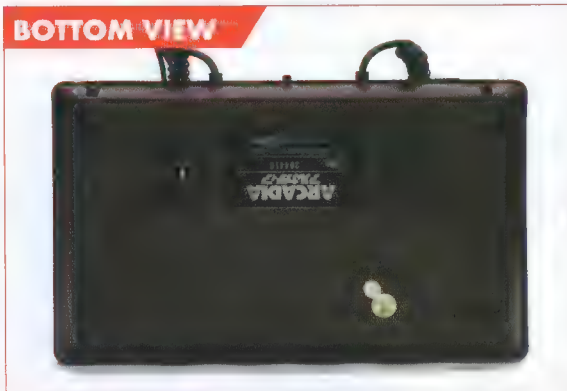
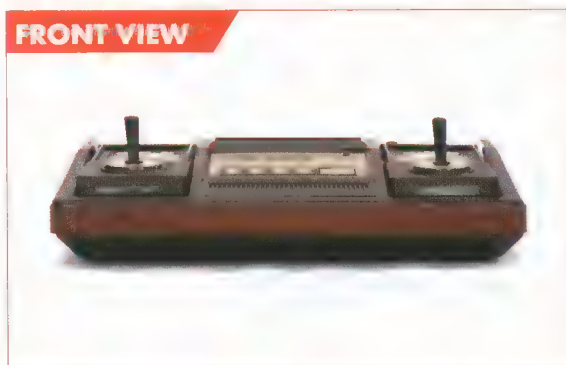
日本では1983年にバンダイがエマーソンラジオからライセンス許諾を受けて発売したが、朝日通商（現・シー・シー・ピー）とP.I.C. からそれぞれ「ダイナビジョン」と「エクセラ」という名前で発売されており、こちらはほとんど宣伝告知がなされていなかったことからどれほど普及していたのか、ソフトのパッケージやラインナップなど不明な点が多い。

アルカディア仕様

型番	5154
CPJ	シグネティクス 8ビットプロセッサ2650　3.58MHz
RAM	512バイト
ROM	なし
グラフィック	シグネティクス 2637 グラフィック ：最大128×208ドット･8色 スプライト　．4スプライト／画面･8色中単色
サウンド	BEEP1音+ノイズ1音
インターフェース	RF信号、カートリッジスロット
電源/消費電力	AC117V / 約10W
外形寸法/質量	290(W)×185(D)×105(H) mm　約2 3kg
付属品	ゲーム･テレビ切り替えスイッチボックス、TV接続線、取扱説明書、保証書

▲アルカディアのパッケージ。

TOP VIEW

BOTTOM VIEW

FRONT VIEW

REAR VIEW

LEFT SIDE VIEW

RIGHT SIDE VIEW

バンダイから発売されたアルカディアはローカライズをしないままそのまま輸入販売したインテレビジョンと違って、専用のロゴ付きパネルを設けるなど日本国内向けの製品であることをアピールしていた。バンダイは本体やコントローラの形状にインテレビジョンとの類似点も多いことから、インテレビジョンと入れ替わる形でアルカディアを発売。テレビCMを積極的に投入したりアニメ版権モノのオリジナルタイトルを発売するなど販促に努めたが不振に終わる結果となった。

▲バンダイの文字と専用ロゴが入ったアルカディアの本体パネル。本体ボタンはリセット、セレクト、オプション、スタート、電源スイッチの5つのボタンが並んでいる。

▲アルカディアのソフトパッケージ一式。2種類のカートリッジサイズに対応できるよう、中にはスペーサーが入っている。

▲パッケージ表面。「アルカディア」のカナ文字がある以外海外のパッケージとほとんど同一デザインであった。

▲2種類のカートリッジサイズの比較。数ある家庭用ゲーム機の中でも最大級の大きさを誇る。

日本向けに作られたパッケージ

アルカディアのソフト媒体は当時の他社ゲーム機同様、ROMカートリッジで供給された。パソコンの世界ではカセットテープやフロッピーディスクなど読み書き自在な他媒体も使われていたが、差し込むだけですぐ起動でき、部品点数が少ないうえに子供が多少乱暴に扱っても壊れにくいROMカートリッジはゲーム機向けのソフト媒体としては最適だったのである。

アルカディアのROMカートリッジはソフトの容量によって2種類のサイズが存在しており、中盤以降はほとんど大型カートリッジのみとなっている。大型サイズのカートリッジはシステム手帳並みの大きさがあり、古今東西数ある家庭用ゲーム機の中でも最大級の大きさを誇る。

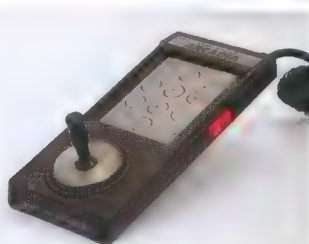
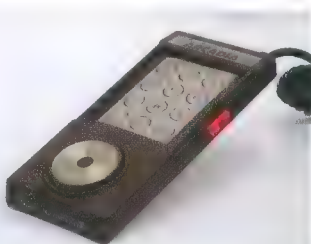
パッケージはインテレビジョンと同様の、1枚の厚紙を組み立てたブックレット状パッケージを採用。サイズもインテレビジョンと同一である。

インテレビジョンではパッケージやカートリッジの部材はローカライズせずにそのまま流用していたが、アルカディアではデザインそのものは共通しているものの、日本用に新たに印刷したものを使用している。ROMカートリッジのラベルも表裏ともに日本用シールを作って貼っており、インテレビジョンに比べて細かな気配りの姿勢がうかがえる。

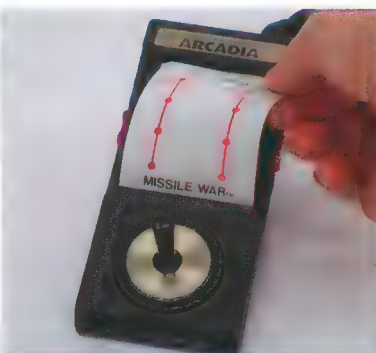
インテレビジョンに酷似したコントローラ

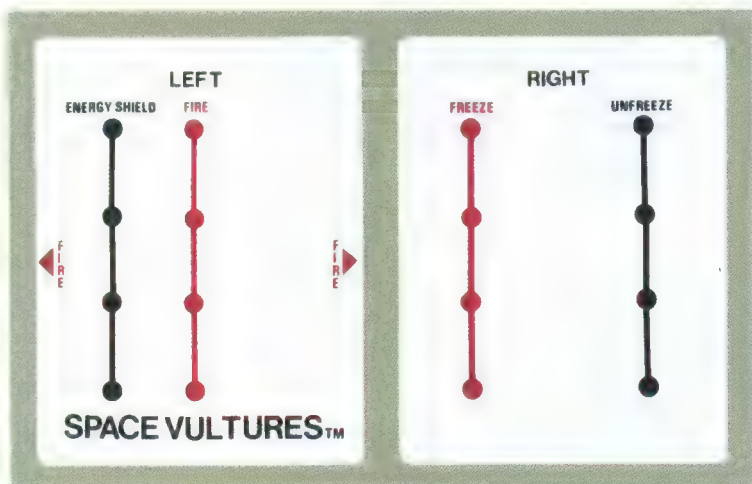
コントローラもインテレビジョンのものに非常に酷似しており、カールコードで本体に直接接続された2個のコントローラが本体に収納できる構造となっている。拡張コネクタのような、その他のコントローラを接続する手段がなく、特定のゲームに応じて特殊コントローラが用意されなかった点も共通している。

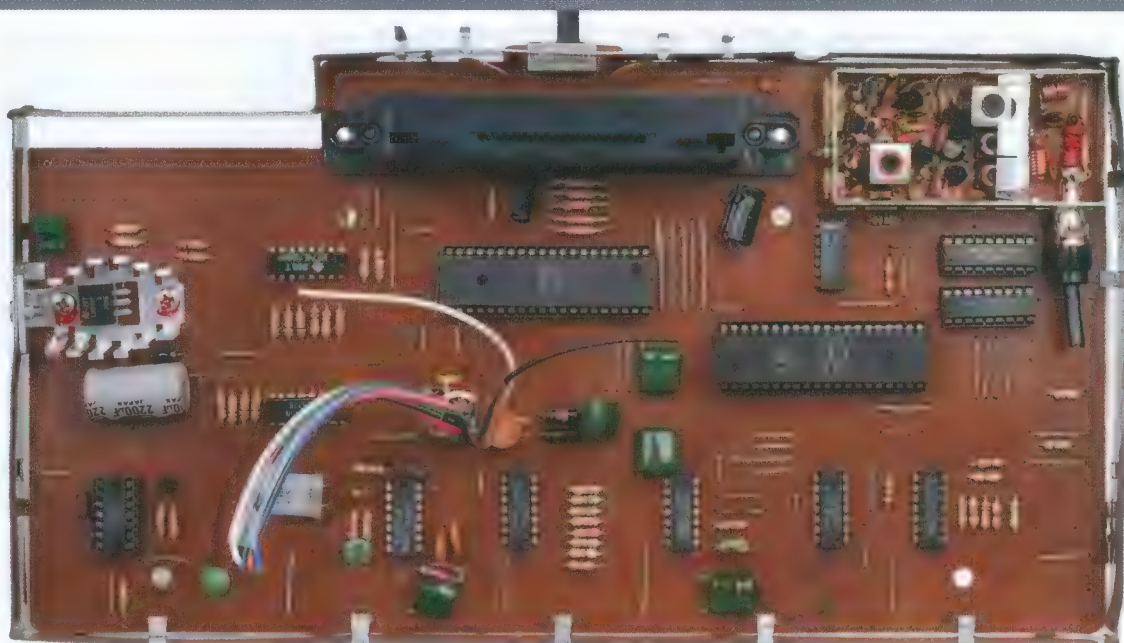
コントローラには方向入力するときに使う「コントロールディスク」とメインの入力や決定などに使用する「アクションボタン」、12個のテンキーからなる「プログラムキー」など、コントローラの基本構成もほぼ同じとなっている。違いとしてはアクションボタンが1対となったこととコントロールディスクの中央にスティックを差し込む穴が設けられており、付属のスティックをつけることで方向入力の操作性が格段に改善された点が挙げられる。特にアルカディアはアクションゲーム中心のラインナップだけにこういった配慮は嬉しい。

プログラムキー部分はこちらもインテ

▲アルカディアの大きな特徴であるスティック。これをつけるとアクションゲームなどの操作感覚が向上する。

CATALOGUE

当時の人気アニメ版権をアピールポイントに据えたアルカディアの広告。インテレビジョン時代からは大きく方針転換しており、同社の家庭用ゲームにおけるコンテンツ重視型プロモーション戦略の先駆けといえる。

▲インテレビジョンは上部に挿入口がありシートを差し込む構造となっていたが、アルカディアのオーバーレイシートは上下で押さえるようになっている。

レビジョン同様にオーバーレイシートを被せることができるようになっており、ゲームによってさまざまな入力方法ができる。インテレビジョンに比べてオーバーレイのデザインは簡素なものが多く、あまり複雑な入力を要求しない点がアルカディアのソフト全般にいえる傾向となっている。

▲デザインも操作も簡易なアルカディア用ソフトのオーバーレイ。上の写真は「スペースバルチャー」のもの。

▶インテレビジョンに酷似したアルカディアのコントローラ。

シグネティクスのチップセット

アルカディアはこれまでも述べた通り多数の互換機が存在している出自が謎に包まれたハードである。しかし、いずれも当時フィリップスの子会社であったシグネティクス（現・NXPセミコンダクターズ）製のCPU・2650とVDP・2637Nが搭載されていることからシグネティクスが自社チップの外販を目的として共通アーキテクチャによる規格の提案をエマーソンラジオやハニメックスなど数社に行ったところ、その各社がさらに複数の会社にライセンス許諾をしたため30種以上にのぼる互換機を生み出したのではと考えられる。

アルカディアのグラフィック機能

アルカディアのグラフィック機能を処理しているのはシグネティクス製の2637Nというプロセッサであり、同社はこのチップをUVI（Universal Video Interface）と呼称している。2637Nは1枚のBG画面と4個まで表示可能なスプライト機能を実装しており、同世代の他社ビデオチップに比べてかなり表現力に劣る代物であった。

特にBGに関してはあらかじめ使用できるキャラクターセットが固定されており、右ページに掲載したバックグラウンドキャラクターセットのみで画面を描く必要がある。このキャラクターを横方向に16個、縦方向に13個並べることができ、これの組み合わせで最大128×208ドットの画面を構成する。これはグラフィック画面を持っていない時代のパソコンで図形を描く、俗にいう「キャラクターグラフィック」と呼ばれる手法であり、実際にこれでグラフィックを描くのにはかなりの工夫が必要であった。また、バックグラウンドキャラクターセットとは別に垂直、水平方向の格子状に任意の太さの線を描くことができ、これもうまく組み合わせれば表現力の向上に役立てることができる。なお、BGはスクロール機能があり、縦横にスムーズスクロールが可能だ。

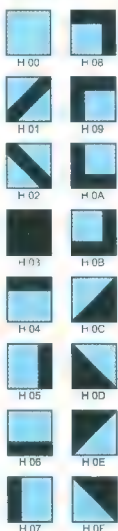
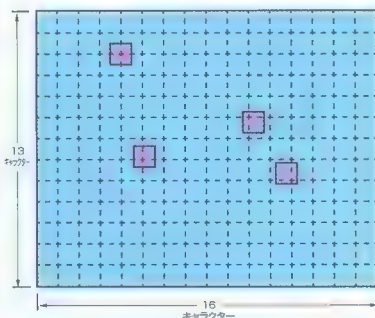
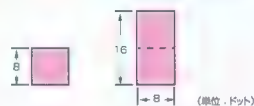
スプライトは4個まで表示することができ、基本的に単色であるが4個のうち1個のみドット単位で8色のキャラクターを描くことができる。もっとも、スプライト1

▲ライン描画とキャラクターセットで描かれた『機動戦士ガンダム』のタイトル。メインカメラはスプライトで表現

つだけカラフルに描けたところで画面内で不自然に浮いてしまうため、結局は画面の調和を優先して全部単色で描くことが多かったようである。

アルカディアのサウンド機能

アルカディアのサウンドは2637Nに内蔵された機能で発声している。もっとも専用の音源機能というには非力で、単音のBEEP音（電子音）とノイズ発生器が1つずつ搭載されているのみである。基本的にこのチップを設計したシグネティクスの技術者は「音楽はあくまで警告時などに使う補助的な機能」という認識で、音楽を奏でることを強く意識していなかったのではないだろうか。

アルカディアのグラフィック画面機能概要

多数存在したアルカディア互換機の数々

アルカディアは世界中で展開されていたが、特に市場として大きかったのはアメリカのエマーソンラジオとドイツのハニメックスであった。互換機だけに機能は同じでも外観は各趣向を凝らしているのが面白い。その他にも多数のモデルが存在しているが、本項ではその一部を紹介してみたいと思う。

Sheen Home Video Centre 2001
シーン（オーストラリア）

Emerson Arcadia 2001
エマーソンラジオ（アメリカ）

Palladium Video Computer Game
ネッカーマン（ドイツ）

HMG-2650
ハニメックス（ドイツ）

Schmid TVG-2000
シュミット（ドイツ）

アルカディア ソフトカタログ

ARCADIA SOFTWARE ALL CATALOGUE

本ページでは日本で発売されたアルカディア用ソフト19本と、日本未発売タイトルを34本を合わせた合計53タイトルを紹介する。アルカディアは世界中で多数の互換機が存在した割にソフトウェア面でサードパーティ製を敷いておらず、バンダイが日本国内向けに独自開発した『機動戦士ガンダム』以下4タイトルを除いていずれも同一メーカーで開発されたものを使用していた。そういう意味でもバンダイ製タイトルはアルカディアを語る上で貴重な存在であり、海外のコレクターからも注目されている。

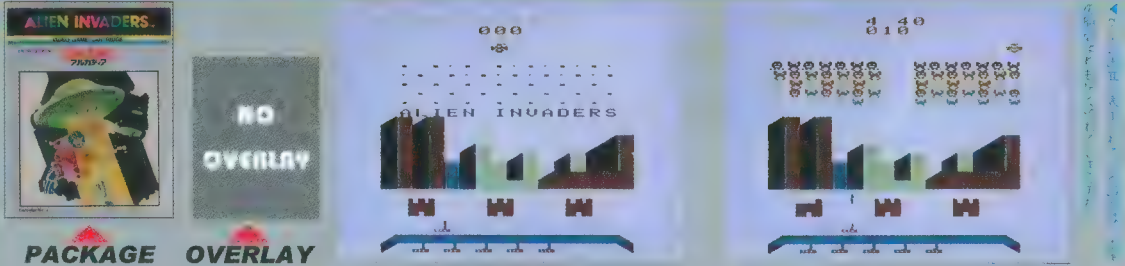
なお、前章までのインテレビジョンなどと同様、日本で発売されたタイトルについてはカナ表記+カッコ付きアルファベット表記、海外のみの発売タイトルについてはアルファベットで表記した。

3D Bowling

●UA Ltd ●SPT ●1982年

1人、もしくは2人でプレイするボウリングゲーム。疑似3Dの効果を狙い斜めからの視点で描かれており、ボウラーが投げる位置やボールにフックを掛けられるなどリアルさに重点を置いて作られている。ルールは全米プロボウリング協会（PBA）のルールに基づいて制作されている。

American Football

●UA Ltd ●SPT ●1982年

アメリカンフットボールを題材とした2人用のゲーム。コントローラーのキーパッドを使用することでラインバッカー、セーフティー、レシーバー、クォーターバックを個別に動かせる。またキーパッドの機能はスナップ、キック、パント、ラン、パスにも使用され、リアルな試合展開を楽しめる。

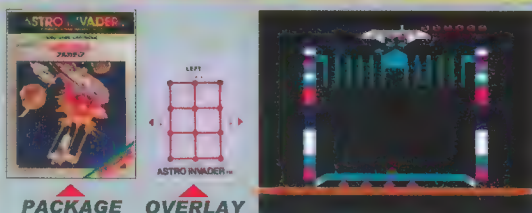
エイリアンインベーダー (Alien Invaders)

●バンダイ ●STG ●1982年 ●3,800円

タイトーの『スペースインベーダー』のクローンゲームのひとつ。街を守るために70体のエイリアンインベーダーをゲーム内時間で5分以内に撃退する必要があるのだ。マップには3つの砦が用意され、後ろに隠れれば敵の攻撃から身を守ることができる。時間をかけすぎるとインベーダーは下に降りてきてしまうが、その際に背景の建物が壊されて上から削られていく。残り約1分になると敵が加速し、砦すら削って何もない状態となってしまうのだ。

アストロインベーダー (Astro Invader)

●バンダイ ●STG ●1982年 ●4,800円

PACKAGE OVERLAY

日本でもリリースされたシューティングゲーム。コナミの『カミカゼ』を移植した作品で、襲い来るインベーダーから地球を守るというものだが、インベーダーは決められた場所に並んでいくなど独特のシステムとなっている。中でも円盤は確実に破壊しなければミスとなってしまうのだ。

Baseball

●UA Ltd ●SPT ●1982年

PACKAGE OVERLAY

2人用の対戦野球ゲーム。操作はキーパッドも使用して行い、すべての外野手、打者、投手、ランナーを個別に操作することができる（内野手はコンピューターが操作する）。投手は速球やチェンジオブペース、カーブと多彩な投球が可能で、リアルと同じような駆け引きが楽しめるのだ。

Basketball

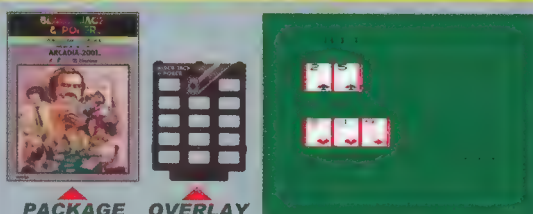
●UA Ltd ●SPT ●1982年

PACKAGE OVERLAY

バスケットボールを題材とした2人対戦のスポーツゲーム。ゲームはバスケットコートを横から見下ろす視点で描かれた3on3で、試合時間は12分に設定されている。選手はキーに対応しており、動かしたい選手を選んでキーのパスやドリブルなどを押すことで指示することができるのだ。

Black Jack & Poker

●UA Ltd ●TBL ●1982年

PACKAGE OVERLAY

1人、または2人でプレイするテーブルゲーム。ブラックジャック、ポーカーで遊ぶことができる。ポーカーには配られるカードの数が違う5カードスタッドと7カードスタッドが用意され、全部で3種類のゲームを楽しめる。また賭けをして所持金をどれだけ増やせるかを楽しむことができる。

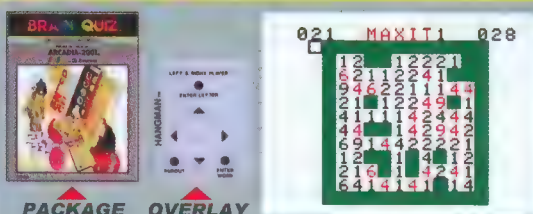
Boxing

●UA Ltd ●SPT ●1982年

PACKAGE OVERLAY

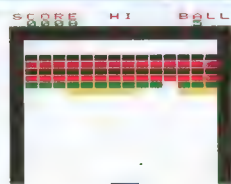
ボクシングを題材とした2人用の対戦スポーツゲーム。バランスタイプ、攻撃型、防御型の選手から選んで対戦する。パンチを当てたりノックアウトを成功させたりすればポイントを得ることができる。KO勝ちできなければ10ラウンドまで戦ってポイントが高いほうが勝利となるのだ。

Brain Quiz

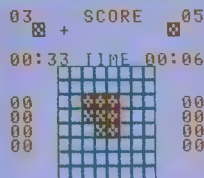
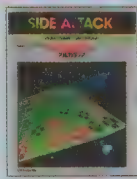
●UA Ltd ●QIZ ●1982年

PACKAGE OVERLAY

1人もしくは2人でプレイするクイズゲーム。隠された5桁の数字をヒントに従って当てる「マインドブレーカー」、交互に数字を選択し相手とスコアの高さを競う「マキシット」、プレイヤー2が選択した単語をプレイヤー1が推測する「ハングマン」の3つのゲームが収録されている。

Breakaway

●UA Ltd ●ACT ●1982年

1人または2人でプレイするブロック崩し。複数のモードが用意されており、コンピューターか人と対戦もできる。対戦時のルールはブロックを背負って『ポン』のように打ち合い、タイマーが切れたときにどちらの後ろのブロックが多く残っているかで勝敗を決定するというものだ。

サイドアタック (Capture)

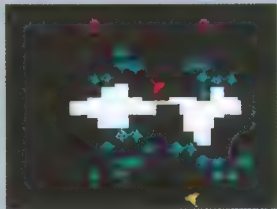
●バンダイ ●TBL ●1982年 ●2,980円

1人もしくは2人でプレイするパズルゲーム。内容はリバーシと同じで相手の色のコマを挟んでトラップするというもの。難易度も6段階用意され、レベル1～5が1人用でレベル6は2人用となっている。時間制限をつけることもでき、ハンディキャップを設定することもできるのだ。

キャットトラックス (Cat Trax)

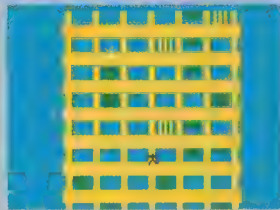
●バンダイ ●ACT ●1982年 ●4,500円

1人用のドットイートゲーム。犬に捕まらずにフィールドに落ちているキャットフードをすべて取ることが目的だ。中央の道に出現するポーションを取ると猫は車になり、犬を退治して犬小屋に閉じ込めることができるようになる。ゲームは4種類、オプションは8段階が用意されている。

Combat

●UA Ltd ●ACT ●1982年

『Combat Zone』の名前でも知られる、2人で対戦するシューティングゲーム。対戦相手の20台の戦車、または戦闘機の部隊を全滅させることが目的だ。速度、射撃場、ミサイル制御などの機能があり、自機も戦車と戦闘機から選べ、全部で88のゲームバージョンが用意されている。

Crazy Climber

●UA Ltd ●ACT ●1982年

クライマーが命綱もなしで超高層ビルを登る1人用のアクションゲーム。難易度は4段階が用意されている。窓は開いていれば黄色で、閉じていれば緑で表示される。閉じている窓や開閉を繰り返す窓に気を付け、看板などの落下物を避けつつ最上階まで登り詰めよう。

Crazy Gobbler

●UA Ltd ●ACT ●1982年

1人もしくは2人用のドットイートゲーム。『パックマン』のクローンゲームで、『パックマン』と同じく敵を避けつつマップ上のすべてのエサを取ることが目的だ。一回り大きいドットのパワーエサを食べると一定時間は敵を倒すことができる。倒した敵は画面中央の箱の中に転送される。

エスケープマン (Escape)

●バンダイ ●ACT ●1982年 ●3,800円

PACKAGE OVERLAY

1人用のアクションゲーム。迷路に閉じ込められた主人公を操り、行く手を阻む敵をすべて倒すか迷路から脱出するとクリアとなる。迷路の壁には電気が流れており、触れると死んでしまうので気をつけよう。さらに真ん中のスピナーは無敵で、スピナーの攻撃は壁を貫通してくるので注意だ。

Grand Slam Tennis

●UA Ltd ●SPT ●1982年

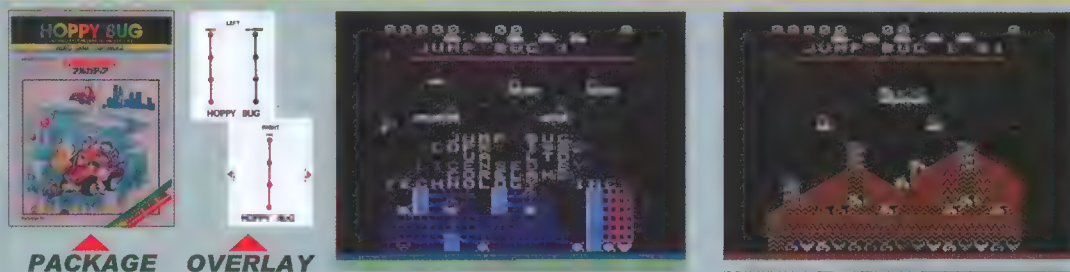
PACKAGE OVERLAY

1人または2人で対戦プレイするテニスゲーム。『Yannick Noah Tennis』というタイトルでもリリースされている。試合はシングルスのみとなっており、ゲームモードは1 PLAY、2 PLAY、DEMO、2 PRO、1 PRO、L PRO、1 HIT、R PROの8種類が用意されているのだ。

ホッピーバグ (Jump Bug)

●バンダイ ●ACT ●1982年 ●4,800円

PACKAGE OVERLAY

◀全てのお金を回収するだけのルールだが、

1人または2人用のアクションゲーム。ジャンプし続けるバギーカーを操り、街にいるモンスターを撃退しつつお金を集めてマネーシティにたどり着くことが目的だ。バギーカーは右のコントローラーのファイアボタンで射撃ができる。タイミングを合わせ、うまく敵を倒そう。ゲームは「ゴーストタウン」「火山」「ピラミッド」「恐怖の海底」「宇宙」をくぐり抜ければ「マネーシティ」に到着できる。クリアすれば難易度が上がり「ゴーストタウン」からの再スタートとなる。

ミサイルウォー (Missile War)

●バンダイ ●STG ●1982年 ●3,800円

PACKAGE OVERLAY

◀迎撃ミサイルは爆発で巻き込める範囲が

1人用のシューティングゲーム。敵の大襲撃から都市を防衛することが目的だ。照準を操作し、迎撃ミサイルを発射。照準位置で爆発するので、敵のミサイルの軌道の先に置くように発射しよう。マップごとにミサイルランチャーが2機設置され、それぞれ10発のミサイルが用意されている。無駄弾を撃つことなく、すべての敵ミサイルを撃破しよう。右のミサイルランチャーはキーパッドの右一列、左のミサイルランチャーは左一列が対応している。バランスよく使用しよう。

ジャングラー (Jungler)

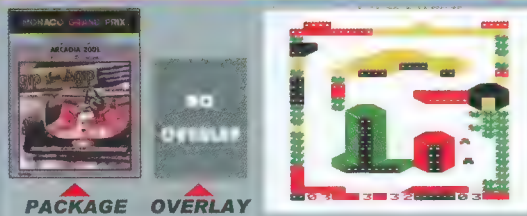
●バンダイ ●ACT ●1982年 ●4,800円

PACKAGE OVERLAY

1人用のアクションゲーム。9つのタイプと8つのレベルが用意され、合計72のゲームモードを備えている。ゲームは敵のドラゴンに攻撃して尾を短くし、頭を突くことで点数を得ることができる。また、画面内に出現したエネルギーセグメントを食べると失った尾を回復することができるのだ。

Monaco Grand Prix

●UA Ltd ●RCG ●1982年

PACKAGE OVERLAY

モナコグランプリをモチーフとしたレースゲーム。モナコの街をイメージしたカラフルな障害物の間をF-1カーで駆け抜けるのだ。建物にぶつかっても爆発したりはしないので、安心してインを攻めていける。操作はアクセルとブレーキ、左折に右折とシンプル。ミスなくコースを走り抜けよう。

Ocean Battle

●UA Ltd ●SLG ●1982年

PACKAGE OVERLAY

2人用のアクションゲーム。プレイヤーは独自の艦艇を持ち、巡洋艦、駆逐艦、潜水艦で構成される艦隊を配置するとゲームスタートとなる。接敵すると画面が切り替わり、先頭に参加する艦を決定するとサイドビューで戦闘開始。マップ上の敵艦隊をすべて撃破すれば勝利となる。

Parashooter

●UA Ltd ●STG ●1982年

PACKAGE OVERLAY

1人もしくは2人でプレイするシューティングゲーム。ヘリコプターと飛行機が画面を横切っていくので撃ち落としていこう。ヘリコプターはパラシュートを、飛行機は爆弾を落としてくる。パラシュートは確実に撃墜しないと、地上に降り障害物を設置してしまい、砲台が動ける範囲が狭まってしまうのだ。

R2Dタンク (R2D Tank)

●バンダイ ●STG ●1982年 ●4,800円

PACKAGE OVERLAY

1人もしくは2人でプレイするアクションゲーム。戦車を操作しマップに落ちている砲弾を集めていき、敵を撃破していこう。マップの赤い「×」は地雷で、はじめから配置されているか、敵キャラが設置するので注意しよう。地雷は敵戦車と同じく主砲で撃ち抜くことができるので、積極的に破壊して点数を稼いでいこう。2人での協力プレイも楽しめる。また、前回までの最高得点が画面に表示されたままなので、スコアチャレンジをする楽しみもあるのだ。

Red Clash

●UA Ltd ●STG ●1982年

PACKAGE OVERLAY

1人用のシューティングゲーム。自機のショットの射程が短い以外は、画面上からスピーディーに斜めに飛んでくる円盤を撃墜するオーソドックスなシューティングとなっている。隕石がランダムに後ろから飛んでくることで画面の下に逃げることができず、スリリングなゲーム性を実現しているのだ。

ロボットキラー (Robot Killer)

●バンダイ ●ACT ●1982年 ●3,800円

PACKAGE OVERLAY

1人用のアクションゲームで日本でもリリースされたタイトル。プレイヤーはロボットキラーを操りロボットを破壊しつつ、不死身のミュータントを避け迷路の脱出を目指すことになる。迷路から脱出するだけでも50点がもらえるが、ロボットをすべて倒すとボーナスが100点もらえるのだ。

Soccer

●UA Ltd ●SPT ●1982年

PACKAGE OVERLAY

2人でプレイするサッカーを題材としたスポーツゲーム。フィールドを俯瞰する視点で描かれ、両端にゴールポストが表示されている。イエローカードなどの演出のほかに、ゴールキーパーをノックダウンするとタンカが登場してフィールドの外に運ぶなど珍しい演出も存在する。

Space Attack

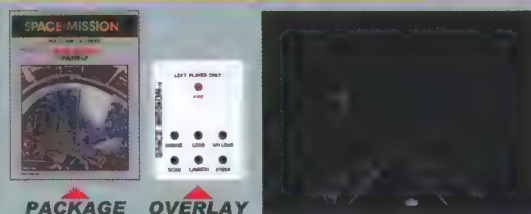
●UA Ltd ●STG ●1982年

PACKAGE OVERLAY

1人プレイ用のシューティングゲーム。『ギャラクシアン』タイプのゲームで右側のコントローラを使用してプレイする。『ギャラクシアン』との違いは燃料ゲージ。このゲージがなくなるまでに素早く敵を殲滅しなければならないという縛りがあり、ゲージがなくなると自機は爆発してしまうのだ。

スペースミッション (Space Mission)

●バンダイ ●STG ●1982年 ●2,980円

PACKAGE OVERLAY

日本でも同名でリリースされた1人用のシューティングゲーム。ゲーム内時間で2分後にやってくる磁気嵐よりも先に宇宙ステーションを組み上げることが目的だ。無人飛行船は時間内なら何度でも打ち上げることが可能。失敗を恐れずに飛行船を飛ばし、全てのパーツを集めよう。

Space Raiders

●UA Ltd ●STG ●1982年

PACKAGE OVERLAY

1人プレイ用のシューティングゲーム。左右に自由に移動ができ、ミュータント、空飛ぶ円盤、ミサイル発射基地を破壊することで点数を稼ぐことができる。画面上中央の50から始まる数字はエネルギー残量を表しており、無くなる前にエネルギーステーションで補給する必要があるのだ。

スペーススクォードロン (Space Squadron)

●バンダイ ●STG ●1982年 ●2,980円

PACKAGE　OVERLAY

できるだけ多くのミュータントやエイリアンを撃破することを目的とする1人用のシューティングゲーム。コントロールディスクで自機の移動、ナンバーキーか横についているファイヤーキーを押すことで自機に装備されているレーザーガンを使用することができる。自機は左右に移動可能。画面上部にあるレーダーを使って敵の位置を把握し、攻撃を仕掛けるのだ。ゲームにはエイリアンの攻撃が遅いレベル1、エイリアンの攻撃が早いレベル2の2つのレベルが存在している。

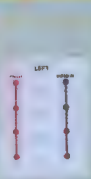
スペースバルチャー (Space Vultures)

●バンダイ ●STG ●1982年 ●4,500円

PACKAGE　OVERLAY

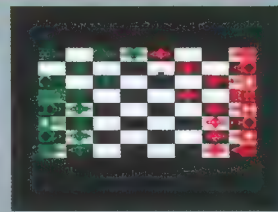
1人用のシューティングゲーム。宇宙から襲撃してくるハゲタカ軍団を撃破し、地球を護ることが目的だ。本作には小型のハゲタカと戦う「ゲーム1」と大型のハゲタカと戦う「ゲーム2」の2タイプを用意。ゲーム1は『ギャラクシアン』のようなゲーム性で、ゲーム2に登場する大型のハゲタカは翼を破壊すれば倒すことができる。ちなみにハゲタカと呼称されているが、パッケージ画像から判断するにプテラノドンのような姿をした敵だと思われる。

Spiders

●UA Ltd ●STG ●1982年

PACKAGE　OVERLAY

1981年にシグマから登場したアーケードゲームの移植作。広がり続ける蜘蛛の巣を破壊しつつ、すべての赤い繭を破壊するのだ。繭からは蜘蛛が生まれ、攻めてくる。蜘蛛が地面に降りたら障害物となり、ぶつかるとミスとなるので、確実に撃退する必要があるのだ。

Star Chess

●UA Ltd ●TBL ●1982年

PACKAGE　OVERLAY

2人用のチェスを題材としたタイトル。ルールはチェスと同じだが、駒は宇宙船でライフがある。チェスの駒を取るかわりにミサイルを放ち敵船を弱体化、または撃破していく。宇宙船はチェスの駒に対応しており、動きも同じだ。勝利条件は敵司令官の捕獲、もしくは撃破となっている。

スーパーガブラー (Super Gobbler)

●バンダイ ●ACT ●1982年 ●3,800円

PACKAGE OVERLAY

◀一定時間ごとにチェリーが登場。登場回数

1人でプレイするアクションゲーム。『パックマン』のクローンゲームの1つで『Nibblemen』の名前でも知られるタイトル。マップ上のすべてのエサを食べるとクリアになる内容で、大きなエサを食べると敵を倒せるようになるのも『パックマン』と同じだ。違いは、1～4のゲームタイプと8段階の難易度が用意されている点にある。プレイヤーの実力に合わせた難易度で遊ぶことができるのだ。また最高得点が画面左上に表示されるのでスコア競争にも対応している。

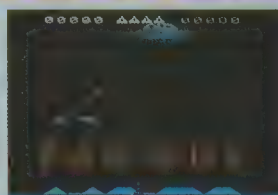
Tanks A Lot

●UA Ltd ●STG ●1982年

PACKAGE OVERLAY

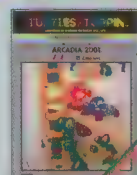
1人用のアクションゲーム。迷路の中で敵の戦車から指揮車両を守るため敵戦車をバズーカで撃破していくのだ。黄色い戦車が残っていると青い戦車が現れる。すべての黄色い戦車を破壊するとクリアとなり次の面に進めるが、破壊した壁は復活しないので注意しよう。

スペースパイレーツ (The End)

●バンダイ ●STG ●1982年 ●4,800円

PACKAGE OVERLAY

1人用のシューティングゲーム。画面上部を移動する母艦から発進した小型の機体は、自機の前に積まれたブロックを奪い去ろうとする。ブロックを持った敵を倒すと2倍の点数が手に入るが、自分を守る壁がなくなってしまう。チャンスタイム中に母船を撃てば400点が手に入るのだ。

Turtles/Turpin

●UA Ltd ●ACT ●1982年

PACKAGE OVERLAY

1人用のアクションゲーム。立体駐車場で48匹の子ガメたちが迷子になっている。母ガメを操り子どもたちを見つけ出し、巡回のトラックから安全に脱出させるのがゲームの目的だ。各面には6匹の子ガメが隠れており、全員を見つければ壁は開き、脱出すれば次の階へ移動できる。

3D Attack

●UA Ltd ●STG ●1983年

PACKAGE OVERLAY

1人用のシューティングゲームでセガの『ザクソン』のクローンゲーム。固定スクリーンで、影まで表現したリアルな立体効果を謳っており、電気の柵やレーザービームなど立体的に設置された障害物を、高さを変えたり登場する敵を撃ち落としたりして画面の反対側まで移動する内容となっている。

3D Soccer

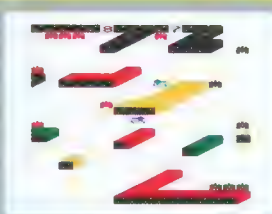
●UA Ltd ●SPT ●1983年

PACKAGE OVERLAY

基本的なサッカーのルールに従ったスポーツゲーム。ゲーム内時間で前半・後半のそれぞれ45分で得点を多く獲得することが目的だ。リアルさを追求しており、スローイン、コーナーキック、ゴールキックが可能で、同点時は延長線が行われるのだ。斜め上からの視点で3Dを表現している。

Battle

●UA Ltd ●SLG ●1983年

PACKAGE OVERLAY

2人用のアクションゲーム。プレイヤーはそれぞれシアンと青の男を操作するのだが、初期武装はなく、シアンの男は赤の戦車、青い男は黒の戦車に乗り込むことで攻撃が可能となる。ゲームの目的は、敵の9両の戦車をすべて破壊すること。味方の車両も破壊できてしまうので注意する必要がある。

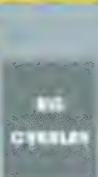
Circus

●UA Ltd ●ACT ●1983年

PACKAGE OVERLAY

1人、もしくは2人でプレイするアクションゲーム。シーソーを使って跳びあがり、浮いている風船をキャッチしよう。ファイアーボタンを押すとジャンプを開始、落とさないようにシーソーを移動して受け止めるのだ。シーソーの向きの変更や、飛ばす角度の調整をすることもできる。

Funky Fish

●UA Ltd ●ACT ●1983年

PACKAGE OVERLAY

1人、または2人でプレイするシューティングゲーム。魚を操作して、ジェネレーターから生まれる奇妙な生物をショットで倒し、さくらんぼに変えて食べてしまうのだ。すべての生物を食べるとジェネレーターはタンクに変わり、重なることで魚のエネルギーを補給できる。この作業を繰り返し、高得点を目指すのだ。

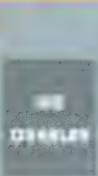
Golf

●UA Ltd ●SPT ●1983年

PACKAGE OVERLAY

ゴルフを題材とした、1～2人でプレイするスポーツゲーム。パドルの上下でゴルファーの向きを調整して、キーパッドでクラブを切り替えてショットを行う。キーパッドは、ドライバーやウェッジなどのゴルフクラブの他に、累計スコアの表示などにも対応している。

Hobo

●UA Ltd ●ACT ●1983年

PACKAGE OVERLAY

1人、もしくは2人でプレイするアクションゲーム。ゲームは3つのステージで構成されている。1つめは高速道路。プレイヤーは走る車を避けつつ反対側へ向かう。2つ目は通路。警備員を避けつつ通り抜ける。3つ目は列車。列車の上に乗り、次々と列車を飛び移りながら町の外まで移動するのだ。

Horse Racing

●UA Ltd ●ETC ●1983年

PACKAGE OVERLAY

1人から8人まで遊べる競馬を題材としたゲーム。インテレビジョンで出たタイトルの移植作。単勝もしくは連勝にかけた後に、出場する馬をプレイヤーかCPUが操作してレースを繰り広げる。スタートゲートでの速度、スタミナ、直線での速度、レース地形とさまざまな条件での速度が変化するのだ。

Pleiades

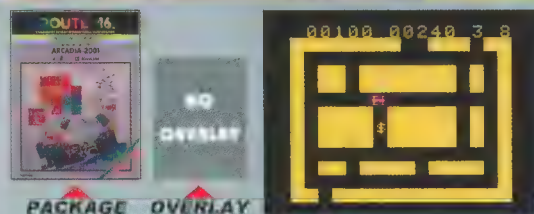
●UA Ltd ●STG ●1983年

PACKAGE OVERLAY

テーカンがアーケード用に制作した同名タイトルを移植した作品。1面で基地に攻撃を仕掛けてくるエイリアンを撃退し、2面では宇宙で戦闘、3面で巨大母艦と戦闘し撃破すると地球への帰還となり、滑走路内に存在する他の戦闘機に当たらないよう奥まで進むとクリアとなる。

Route 16

●UA Ltd ●ACT ●1983年

PACKAGE OVERLAY

1人プレイ用のアクションゲーム。すべてを見渡すレーダーモードとマップを16に分割した迷路を切り替えながら、マップに落ちているアイテムをすべて集めることが目的だ。迷路のハテナマークはランダムで得点かオイルに代わる。オイルを取ってしまうと、自機の速度が著しく低下してしまう。

Super Bug

●UA Ltd ●RCG ●1983年

PACKAGE OVERLAY

お腹をすかせて迷路に迷い込んでしまった虫を操り、他の虫たちを倒して餌を手に入れるのだ。他の虫たちは肉食で、プレイヤーのことを食べようとしてくる。ショットを放って敵を近づけることなく撃退していこう。アルカディアオリジナルのゲームで、他作品に比べて難易度は低いゲームとなっている。

機動戦士ガンダム

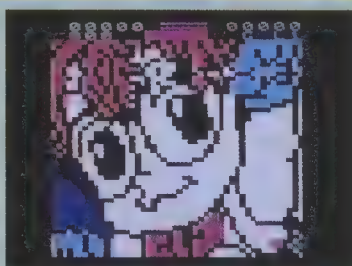
●バンダイ ●STG ●1983年 ●3,800円

PACKAGE OVERLAY

バンダイが制作した4本のうちの1つで、日本限定のタイトル。上空や地上から攻撃を仕掛けてくる敵をガンダムで迎撃する第1パターンと、宇宙での戦いを描く第2パターンで構成されている。第1パターンは地上面で画面を横切るガウと地上を走るマゼラアタックの攻撃をかいくぐり、すべてのドップを撃破することが目的で、規定点数に達するとクリアとなる。また第2パターンでは、宇宙でザクにムサイ、さらにシャー（原文ママ）の赤いザクを撃破する内容となっている。

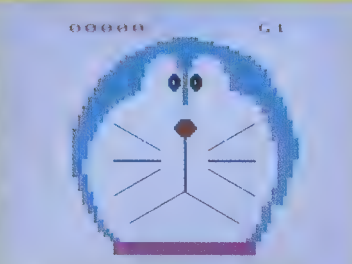
Dr.スランプ

●バンダイ ●ACT ●1983年 ●3,800円

PACKAGE　OVERLAY

「Dr.スランプ」のアラレちゃんを主人公とした1人用のアクションゲーム。自分の星に帰るためにいろんな車のパーツを盗んで宇宙船を作っているニコちゃん大王たちに、「んちゃ!」と元気な挨拶で驚かせて邪魔をしよう。宇宙船が完成して飛び立ってしまっても「んちゃ砲」で撃ち落とせるぞ。ただ、アラレちゃんはエネルギーが切れると動けなくなってしまう。ゲームはスピードが遅いレベル1とスピードの速いレベル2の2つのモードが用意されている。

ドラえもん

●バンダイ ●ACT ●1983年 ●3,800円

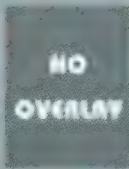
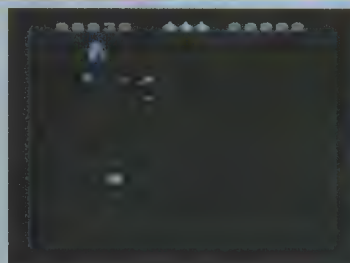
PACKAGE　OVERLAY

◀ネズミの動きはそれほど速くはない。落ち着いて避けてドラヤキを手に入れるのだ。

ドラえもんを題材とした1人用のアクションゲーム。内容は『ルート16』のクローンゲームで、ネズミを避けつつ迷路の中にばらまかれたドラヤキをすべて集めることが目的となっている。マップは迷路図9つに分割され、それぞれの迷路図のドラヤキを、全て集めなければならない。迷路図にはドラヤキの他に、どこでもドアとハテナマークがある。どこでもドアはランダムでワープ、ハテナマークは確率でボーナスアイテムのタケコプターが手に入るか、ネズミが出てきてミスとなる。

超時空要塞マクロス

●バンダイ ●STG ●1983年 ●3,800円

PACKAGE　OVERLAY

◀第1パターンのシューティング面。ブリタイ艦の動きが止まったら突撃だ。

超時空要塞マクロスを題材とした、日本限定販売のシューティングゲーム。宇宙空間でリガードと戦う第1パターンと、ブリタイ艦の内部で戦う第2パターンで構成されている。第1パターンではリガードを撃ち落とし、一定の得点に達すればクリアとなる。第2パターンではバトロイドへと変形しブリタイ艦に侵入、中枢の原子炉を破壊することが目的だ。破壊したらカウントダウンが始まるので、時間内に脱出しなければ爆発に巻き込まれてしまう。

CHAPTER 4 VECTREX

光速船 ハード&ソフト大研究

解説 光速船：新たなビジネスモデルの模索

COMMENTARY OF BANDAI GAME MACHINE #4

同時期に発売した3機種のバンダイゲームおよびパソコン

本書ではバンダイが発売した数々の家庭用ゲーム機を紹介してきたが、その中において一番見た目にもインパクトがあり、今でも人々の記憶に残り続けているハードが光速船ではないだろうか。光速船が発売された1983年はアルカディア（P.103）、光速船（P.123）、RX-78（P.141）が短期間に立て続けに発売された年であり、しかも光速船とRX-78はいずれも同じ1983年7月に発売されている。バンダイが小さな会社だと言うつもりはないが、下手をしたら業績に大きく影響を及ぼしかねない大きな製品の発売である。なぜこの短期間に一連の発売を決めたのだろうか。

それぞれの章で詳しく解説をしているが、アルカディアはインテレビジョンのリターンマッチという側面から連続した事業として捉えることができるし、RX-78はかねてからバンダイが作りたがっていた悲願のパソコンである。では光速船はどうだったのか。正直、このゲーム機をこのタイミングで発売しなければならない必然性はそれほど感じないのである。

確かにテレビコマーシャルは放送されたし、問屋や小売店へもプロモーション展開をしっかりかけていた。全国での営業活動に人も金も安くはない費用を投じているはずで、バンダイにとってそこまで予算を投じる以上、「どうでもいい」ハードではないはずである。しかし、一連のバンダイ製品として並べてみると、どうしても浮いてしまうのだ。

これがアルカディアやRX-78であればガンダムやウルトラマンやなどキャラクター版権を持っているタイトルでプロモーションをするはずで、実際行っている。同時期の2機種でやっていたことを、光速船1機種に限ってあえてスルーしている点も腑に落ちない点である。

▲インテレビジョンのソフト一式。中央のプラスチックパーツ部分にROMカートリッジが収められている

リスクなく家庭用ゲーム機を発売したいという戦略

光速船は米ゼネラル・コンシューマ・エレクトリックが開発した海外生まれのハードである。バンダイが自社での家庭用ゲーム機の開発をせずに海外ハードのライセンス許諾を受けて日本で発売するというスキームはインテレビジョンでもアルカディアでも行っていることなので、光速船であえて特筆すべきことはない。

この当時のバンダイの方針は「リスクの高いハード開発は凍結しつつ、海外のハードの輸入代理店となる」ことであった。この頃はアタリVCSの発売からすでに5年以上経過しており、ポストアタリともいうべき新ハードがいくつも立ち上がっていたため、たしかにそれを日本に持ち込めば開発リスクなく商材を得ることができるわけである。

もしかしたら、海外で発売される家庭用ゲーム機は全部バンダイが窓口となって牛耳るという考えがあったのかもしれない。

もっとも、他社が開発したゲーム機を日本に持ち込んで売るということは、自社が望んだ仕様やソフトラインナップを得られるとは限らないという問題も同時にはらんでいる。アルカディアは自社でキャラクター版権モノのゲームタイトルを自社開発を行ったものの、戦略としては後手に回ったために結果的にうまく行かなかった。

仮にソフトのローカライズなど、明確な戦略なく光速船を「売れても売れなくてもとりあえず日本で発売してみよう」だとしたらあまりに無策過ぎるのだが、個人的にはブラウン管を搭載して重量がかさむ商品な上、輸入品であることを考慮に入れれば54 ,800円という値段はかなり頑張った価格設定だと思うのだが、いち消費者の立場として考えれば率直に高いと感じてしまうことも理解できるため致し方ないのも事実である。

残念ながら、ファミコンを始めとした国産独自アーキテクチャの家庭用ゲーム機が多数発売される1983年当時の市況において、その高額な価格以上のバリューをユーザーに理解してもらうことは難しかった。大方の予想を覆すには至らず、カタログには後続タイトルの発売予告があったにも関わらず、本体と同時に発売された11タイトルのみでゲームのリリースは打ち切られた。

光速船で模索したコインオペとレンタルサービス

バンダイが光速船において行った挑戦は「新しい営業形態の模索」ではないだろうか。P.140でも詳しく触れているが、光速船を玩具店の店頭において時間単位で遊ばせるコインオペレーションを運営したり、会員制で光速船のレンタルサービスを行っている。これらが具体的にどれだけの売上を上げたかは不明だが、海外でもVectrexのコインオペレーションは行われており、バンダイはそれをヒントに新業態のテストを行った可能性がある。少なくともバンダイは光速船を使って、インテレビジョンやアルカディアとは違った方向性のビジネス展開をしていた。そう考えると、単純に売れなかったハードと切り捨てるにはあまりにもったいないと思う。そう考えると強い個性と魅力を持った家庭用ゲーム機として、記憶の隅にとどめておく価値のあるマシンなのではと思う次第である。

世界唯一のベクタースキャン方式採用家庭用ゲーム機

光速船

バンダイ　1983年7月　54,800 円

類似機が存在しない孤高のゲーム機

コンピュータビジョン光速船はバンダイが1983年に発売したモニター一体型の家庭用ゲーム機である。1982年にスミスエンジニアリング開発、米GCE（ゼネラルコンシューマエレクトリック）が北米で発売したVectrexという製品がもととなっており、光速船という名称はバンダイが日本で発売する際につけられたものである。

光速船仕様

CPU	モトローラ 8ビットプロセッサ68A09 1.5MHz
RAM	1Kバイト
ROM	8Kバイト
モニター	9インチモノクロ・ベクタースキャンディスプレイ
サウンド	ゼネラルインスツルメンツ AY-3-8912 PSG3チャンネル+1ノイズ発生器
インターフェース	ジョイスティック端子×2、ヘッドフォン出力、カートリッジスロット
電源/消費電力	AC100V / 約18W
外形寸法/質量	248(W)×292(D)×368(H) mm　約6.8kg
付属品	取扱説明書、保証書、オーバーレイシート（マインストーム）

◀光速船のパッケージ　ロゴ下に「Vectrex」の文字が見える

FRONT VIEW

REAR VIEW

TOP VIEW

BOTTOM VIEW

LEFT SIDE VIEW

RIGHT SIDE VIEW

光速船の特徴はなんといっても9インチのモニターを内蔵したその特徴的なフォルムである。家庭用のテレビと異なるベクタースキャンと呼ばれる方式で画像を表現しているため、専用のモニターを搭載。高さ36 .8cm、重量6 .8kgと現在においてなお家庭用ゲーム機の本体としては最大のサイズを誇る。モニター内蔵ゆえに必然的に54,800円という高額な価格設定とならざるを得ず、ソフトは本体内蔵の『マインストーム』を含む12本の発売にとどまった。

商業的に成功したとはいい難い光速船（Vectrex）だが、他に一切類似アーキテクチャのゲーム機が存在しないという特異性から国内外でもファンが多く、市場規模の割に比較的知名度の高いゲーム機といえる。

類似機が存在しない孤高のゲーム機

光速船はモニター一体型の据え置き型家庭用ゲーム機というだけでも十分類を見ない存在だが、そのコンポーネントやインターフェースに目を向けるとこちらも十分すぎるほどに個性的な製品であることがわかる。

光速船の操作は付属のジョイスティックを用いて行うが、そもそもテーブルに置いて使用するジョイスティック（本製品ではコントロールボックスと表記）が標準添付という時点で相当珍しい。これは本体前面のフロントパネルカバーも兼ねており、コネクタを接続したままヒンジの爪に引っ掛けて折りたたむことで各種端子やスイッチ、ジョイスティックそのものを視界から消し去ってくれるのである。

ちなみにフロントパネル内には音声出力ボリュームを兼ねたダイヤル式電源スイッチとリセットボタン、内蔵スピーカー、そしてジョイスティック接続端子が2個設けられている。本体標準添付のジョイス

CATALOGUE

コンピュータービジョン
光速船
鮮烈！
21世紀のスペース・スペクタクル！
テレビ無用のパーソナル・ゲームマシン！
BANDAI

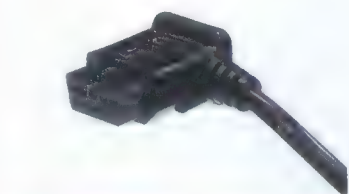
テレビ無用のプレイマシーン
コンピュータービジョン
光速船
ひとりで熱中
ふたりで楽しむ
MineStorm マインストーム
HYPER CHASE ハイパーチェイス
RIP OFF リップオフ
SOLAR QUEST ソーラークエスト
SPACE WARS スペースウォーズ
STARHAWK スターホーク
ゲーム内容
HARMAGEDON ハルマゲドン
BERZERK ベルザーク
SCRAMBLE WARS スクランブルウォーズ
CLEAN SWEEP クリーンスイープ
ARMOR ATTACK アーマーアタック
COSMIC CHASM コスミックカズム
きみも参加しよう！
2 豪華賞品の当る大コンテスト
株式会社バンダイ

ティックは1個のみなため、2人で遊ぶゲームをプレイする場合は別途ジョイスティックを用意しなければならない。

アナログレバー＋4トリガーボタン

ジョイスティックはアナログスティック（操縦桿）1本と横に一列に並んだ4つのアクションボタンを装備。アナログスティック自体はアタリVCSをはじめ海外のゲーム機ではよく見られる入力デバイスだけにそれ自体は珍しいものではないが、標準のジョイスティックでボタン4つという数はなかなか見かけない。そもそも1980年代のゲームでそれほどボタンを使用するゲームがあるわけでもなく、なぜこれだけのボタンを必要としたのか非常に興味深いものがある。

▲ジョイスティックは本体に収納することができ、そのままカバーを兼ねている。

▲ジョイスティック端子はアタリなどで見られるDSUB9ピン（メス）。ただし形状は同じでも双方に互換性はない。

▲線で直接画像を描く独特な描画方法によって生み出された光速船の画面。ベクター（Vector）は「方向と大きさ」のことであり、光速船の画像データもその2つで構成されている。

世界唯一のベクタースキャン機ゲーム機

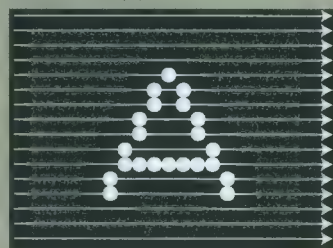
一般的なゲーム機は家庭のテレビを受像機として利用している都合上、「ラスタースキャン」方式によって画面を描いているのに対し、光速船はオシロスコープの表示などで知られる、直接走査線で絵や文字を描く「ベクタースキャン」という方法で画面を描いている。この方法は1970～1980年代のアタリのアーケードゲームでよく使われていた。

お互いの方式には一切互換性がない（ラスタースキャンのモニターにベクタースキャンの画面は表示できない）ため、光速船はベクタースキャン映像を家庭で表現するために専用のベクタースキャンブラウン管を本体に搭載。これにより光速船は世界でも唯一のベクタースキャン方式の家庭用ゲーム機となったのである。

ベクタースキャンとラスタースキャン

通常のブラウン管テレビは「ラスタースキャン」といって、走査線を水平方向に525本描くことで画面を作成する（画面を近づいて見たり写真撮影したときに水平に線が入るのはこのため）のに対し、「ベクタースキャン」は走査線そのものを直接制御して線を描く方式である。

そのため画面あたりのデータ量は少なく、図形の回転や拡大縮小は容易になる利点がある反面、線のみで描く必要があるため、塗りつぶしたり自然画のような絵を描くことはできないという欠点がある。

ラスタースキャン

ベクタースキャン

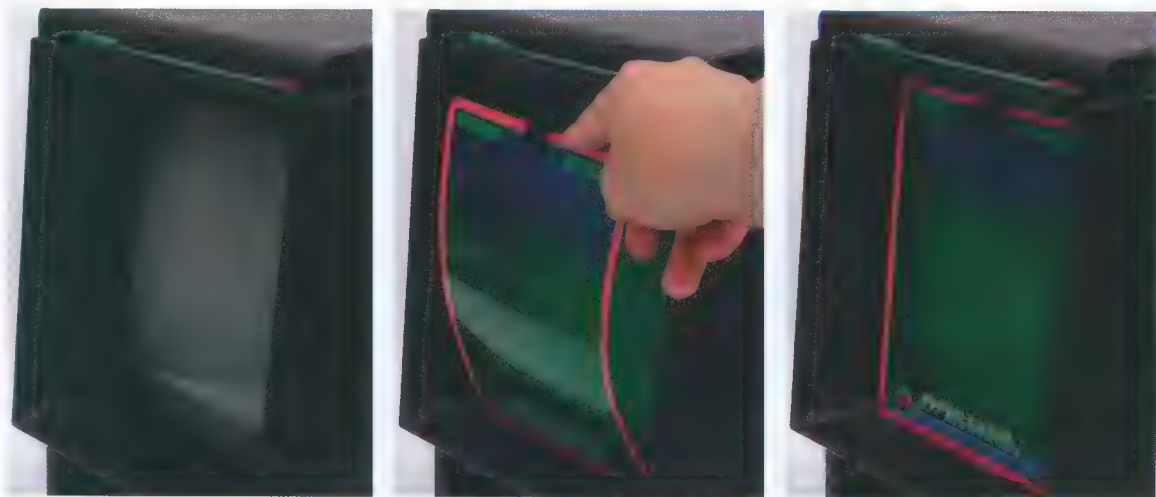
オーバーレイ入りで大きなパッケージ

光速船用ソフトは同年代の家庭用ゲーム機の例に漏れず、ROMカートリッジで供給されている。ROMカートリッジ自体は何ら特別なところはない代物だが、本機用ソフトの特徴として各ソフト毎に専用オーバーレイシートが付属している。

光速船はモノクロのゲーム機なため当時の他社ゲーム機に比べて視覚的に大きく見劣りするため、その視覚的ギャップを埋める必要があった。オーバーレイシートはそんな苦心の中の一策だったのである。また、オーバーレイシートはそれぞれのソフトで趣向を凝らしたものが多く、これだけでも見ていて楽しかった。

ソフトラインナップはアーケードゲームからの移植が多く、特に当時の家庭用ゲーム機と性能差があって再現が難しかったシューティングやレースゲームなど、スピード感あふれるベクタースキャンを活かしたタイトルが続々と登場してファンを楽しませた。その一方でカードゲーム、テーブルゲームなど非アクションゲーム系のタイトルはまったく存在しておらず、ゲーム機の特性に合わせて自然と棲み分けができていたと考えるべきだろう。

▲高速専用ソフトの内容物一式。オーバーレイシートが入っているためパッケージが大きい

▲光速船用のゲームROMカートリッジ。本体右側面にあるスロットに装着する。

▲光速船のモニターには小さくてわかりにくいが4つのツメが付いており、これにオーバーレイシートを引っ掛けることによって装着する。

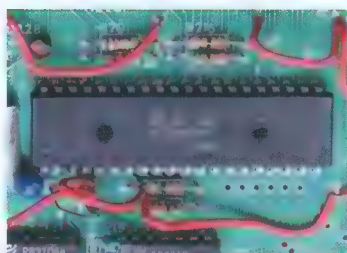
類似機が存在しない孤高のゲーム機

光速船は、そのそもVDPに相当するチップはもちろんVRAMも無いハード(DACが直接モニターの垂直・水平電磁石を制御している)なため、他の家庭用ゲーム機とは根本的な概念が異なっており他のページで書いているような単純なハードの比較が難しい。そのためスペックの詳細解説というよりは、「このようなハード」という大雑把な概略が中心となるが光速船のハードウェアについて触れてみたいと思う。

CPU編

光速船に使用されているCPUは米モトローラ(現・NXPセミコンダクターズ)製の8ビットプロセッサ68A09の1.5MHzを採用、実際には日立のセカンドソース(同一規格)品HD68A09が搭載されている。

6809はナムコ8ビット世代のアーケードゲームの多くに使用されていたCPUで、メモリ効率がよく画像処理に適していたため、とりわけアーケードゲームでは採用実績の多いCPUである。日本では富士通の8ビットホビーパソコン、FM-7やFM-77などに使用されていた。

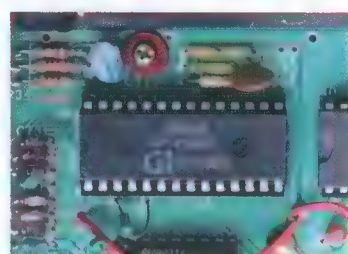
Vectrex(光速船)の開発当初は米MOSの6502(AppleⅡやアタリVCS、ファミコンなどに使われていたCPU)で設計していたらしく、I/OにMOSの6522を搭載しているあたりにその名残が見える。しかし、ある程度VDPに画像処理を任せきりにできる他のゲーム機と違って、映像処理のすべてをCPUが行うためには負担が大きすぎて68A09に変更したという経緯がある。光速船が持つなめらかな映像表現やスピーディーなゲームのテンポも、CPUがすべての功績であるといえないまでも納得行く話といえるだろう。

▲画像処理に定評のあるCPU、68A09。写真は日立製のセカンドソース品HD68A09。

▲CPUの隣に並んでいるI/Oチップ、6522。当初はMOS系プロセッサで固めようとしていたようである。

サウンド編

光速船のサウンド機能は米ゼネラル・インスツルメンツ製のAY-3 -8912というチップが担当している。このチップは通称PSG(Programable Sound Generator)と呼ばれ、MSXなどをはじめ、1980年前後のホビーパソコンでは定番と言われるほどに採用されていた。

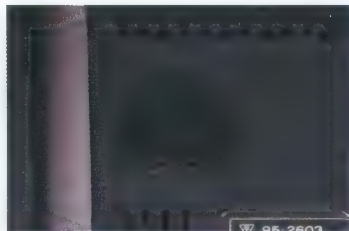
矩形波(いわゆるピコピコ音)3チャンネルとノイズをモノラルで発生させることができ、それぞれのチャンネルに8種類のエンベロープをかけることで擬似的ながらも単なる電子音にとどまらない豊かな音を発声させることができる。もっとも、光速船で発売されたソフトでは音楽に対する認識は非常に低かったようで、BGMはないのはもちろんのこと、大抵のゲームでは3チャンネルどころか単音の発声にとどまるタイトルも多かった。

ゲーム音楽が独立した1ジャンルとして文化的な評価がなされるようになるまでには今しばらく時間が必要だったとはいえ、せっかくの音源チップを使いこなせていないのは実にもったいない話だった。

▲音源チップとしてはメジャーなAY-3 -8912。名前を聞いてピンとくる人も多いのでは。

モニター編

光速船のモニターは9インチ ×11インチのサムスン製モノクロモニターを採用しており、本体重量の多くはこのモニターと電源トランスによるものである。すでに前述した通り、ノコギリ波によるラスタースキャンではなく、DACが直接水平・垂直変更電磁石を駆動するベクタースキャンで映像を生成している。

通常の家庭用テレビにあるような水平・垂直位置や振幅といったブラウン管の調整スイッチは外側にはなく、分解してサービスマンが調整する必要がある。唯一輝度のみが背面に設けられているツマミで調節することができる。

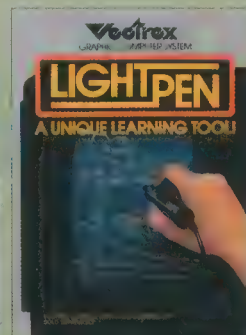
なお本機は通電中に大きな駆動音がスピーカーから発せられるが、これはモニターとスピーカー間のシールドが不十分なために起こる減少である。海外の後期ロットでは音が出ないように改良されているが、日本国内の光速船未改良のまま発売終了した。

▲背面に設けられた輝度調整ツマミ。これでビームの明るさを調整することができる。

▲液晶のコントラストを調整できるボリューム。さまざまな部品は省いてもバッテリーに関わるだけに残された。

日本未発売の周辺機器「Light Pen」

Vectrex（光速船）は海外で中心に展開していたのはすでに何度も述べてきたが、日本未発売の中でユニークな周辺機器があったことを紹介しておこう。

本品はモニター上に絵を描けるライトペンで、ベクタースキャンで線画を描くというユニークな代物。ライトペンの対応ソフトは4本存在した。

▶Light Pen [illegible] ArtMaster [illegible]

幻の小型プロトタイプ Vectrex

光速船は開発当時はオシロスコープのような小型のモニターで開発が進められたものの、市場からのリサーチでだんだん大きくなり製品では現在の9インチになったというエピソードがある。それを裏付ける貴重な資料が、2018年に当時開発中だったプロトタイプがアメリカテキサス州にあるゲーム博物館「National Videogame Museum」に寄贈されたことで話題となった。写真は同博物館のFacebookにて公開されたもので、ゲームもきちんと動作するとのことである。

光速船ソフトカタログ

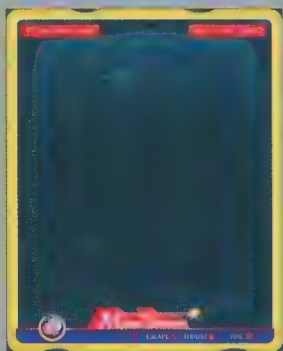
VECTREX SOFTWARE ALL CATALOGUE

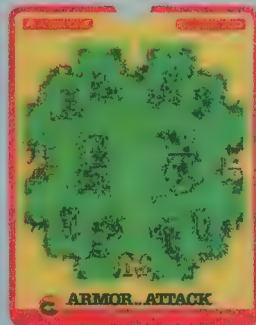
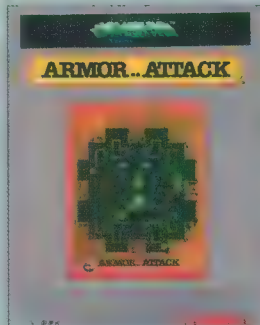
光速船用ソフトとして日本国内で発売されたタイトルは全部で12本、いずれもVectrex用に発売されたタイトルをそのまま発売したものである。初期の2タイトル『ハルマゲドン』と『スクランブルウォーズ』は日本で発売するにあたってタイトルを変更した都合もあり専用のパッケージが用意されたが、以降のタイトルは北米GCE版に光速船とバンダイのロゴの入ったシールを貼っただけの簡易なものとなった。本ページでは日本発売の12タイトルに加えて海外のみで発売されたVectrexタイトルを含めた22タイトルを紹介する。また、光速船ソフトの魅力は趣向を凝らしたオーバーレイシートにあるため、大きめの画像で掲載しているので本機ならではの妙を楽しんで欲しい。

なお、前章までのインテレビジョンなどと同様、日本で発売されたタイトルについてはカナ表記+カッコ付きアルファベット表記、海外のみの発売タイトルについてはアルファベットで表記した。

マインストーム (MineStorm)

●バンダイ ●STG ●1983年 ●本体に内蔵

本体内蔵のタイトル。自機を操作してエイリアンがばらまいた4種類の機雷を破壊しよう。機雷には撃つと数が増殖したり、自機をホーミングするものが存在する。機雷に接触しそうになったらワープボタンを使おう。

アーマーアタック (Armor..Attack)

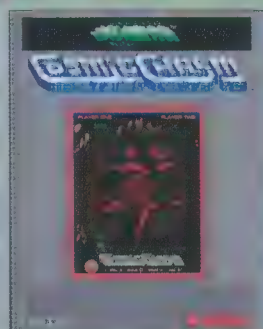
●バンダイ ●ACT ●1983年 ●4,800円

ジープを操作して戦車と戦うアクションシューティング。敵戦車軍団を単騎突撃で撃破しよう。アーケードからの移植作で、光速船では障害物も描画可能だ。ヘリの慣性や滑らかな旋回表現はベクタースキャンの凄みを感じさせる。

クリーンスイープ (CLEAN SWEEP)

●バンダイ ●ACT ●1983年 ●4,800円

ドットイートタイプのアクションゲーム。銀行の頭取を操作し、飛び散ったお金を掃除機で吸い取ろう。回収が遅れると銀行強盗が襲ってくる。一定量を回収すると自機の動きが遅くなるので、金庫に持ち帰る必要があるのだ。

コズミックカズム (COSMIC CHASM)

●バンダイ ●ACT ●1983年 ●4,800円

光速船オリジナルタイトル。自機を操作して迷路状になった小惑星を探索、敵と戦いながら中央動力室に行き、爆弾を仕掛けて脱出する内容だ。マップはステージ開始時に表示される。爆弾を仕掛けたら15秒以内に脱出しよう。

スクランブルウォーズ (SCRAMBLE)

●バンダイ ●STG ●1983年 ●5,800円

コナミの許諾を得て『スクランブル』をベクタースキャン化した移植作。宇宙船を操作して敵を倒しながら山や洞窟をくぐり抜け、敵要塞を破壊しよう。オリジナル同様の横スクロールシューティングで、原作の再現度はかなり高い。

スターホーク (STARHAWK)

●バンダイ ●STG ●1983年 ●4,800円

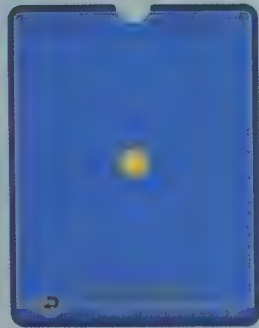
要塞の表面上で戦う3Dシューティング。襲い来る敵を補足し、ひたすら狙い撃つ内容だ。制限時間は1万ポイントごと増加するが、スコアが上がると敵が狙いにくくなる。アナログスティックに対応し、キビキビした動作が楽しめる。

スペースウォーズ (SPACE WARS)

●バンダイ ●STG ●1983年 ●4,800円

ベクタースキャンで作られた世界初のゲームの移植版。宇宙船同士が戦うシューティングゲームで、対CPU戦に挑む1人プレイと、2人用の対人戦に対応する。相手に勝つには駆け引きや戦略性、正確な射撃が要求される。

ソーラークエスト (SOLAR QUEST)

●バンダイ ●STG ●1983年 ●4,800円

7種類のエイリアンシップと戦い、捕虜を助けるシューティングゲーム。エイリアンシップを破壊すると捕虜が現れるが、早く助けないと固定画面中央の太陽に引き込まれてしまう。太陽に接触して死ぬ前に救出するか撃ち殺してやろう。

ハイパーチェイス (HYPER CHASE -AUTO RACE-)

●バンダイ ●RCG ●1983年 ●4,800円

光速船オリジナルタイトル。アナログスティック対応の疑似3Dレースゲームで、ベクタースキャンならではのスピード感が楽しめる。ゲームモードはタイムを競う「ゲーム1」に加え、走行距離とポイントを競う「ゲーム2」を搭載。

バルザック (BERZERK)

●バンダイ ●ACT ●1983年 ●4,800円

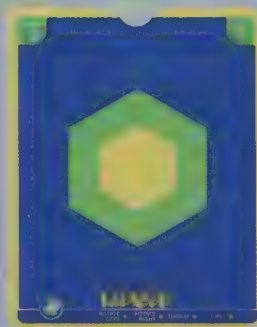
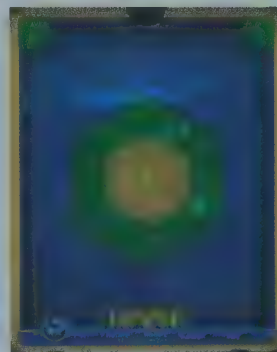
アーケードからの移植作。画面切り替え型のシューティングで、迷路を移動しながら敵ロボットを倒す内容だ。同じ画面に一定時間留まると、破壊できない敵エビル・オットーが出現する。迷路のパターンは6万4千種類もあるのだ。

ハルマゲドン (STAR TREK THE MOTION PICTURE)

●バンダイ ●STG ●1983年 ●5,800円

ワイヤーフレームで魅せる3Dシューティング。アメリカでは『STAR TREK』、欧州では『STAR SHIP』名義で発売された。9つの関門をくぐり抜け、敵のマザーシップを破壊しよう。動きは滑らかで敵も速く、爆発描写も迫力がある。

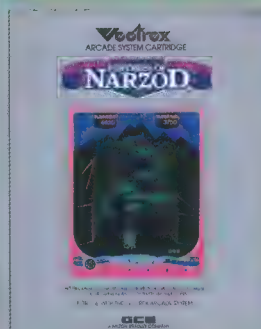
リップオフ (RIP OFF)

●バンダイ ●STG ●1983年 ●4,800円

画面中央にある燃料を襲い来る敵から守るシューティングアクション。光速船には珍しい協力プレイが可能で、燃料をすべて奪われない限りゲームオーバーにならないため、時に体当たりも重要な攻略テクニックになる。

BLITZ! -ACTION FOOTBALL-

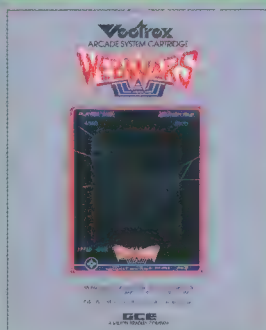
●GCE ●SPT ●1982年

光速船（Vectrex）のオリジナルタイトル。アメフトを元にしたタイトルで、ブリッツとはアメフトで使われる攻撃型の作戦を指している。画面表示自体は味気ないものの、ベクタースキャンの効果で選手の動きはなめらかだ。

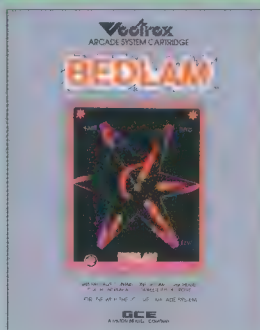
FORTRESS OF NARZOD

●GCE ●STG ●1982年

万里の長城を思わせるステージで戦うシューティング。邪悪な魔法使いナゾードの城に潜入し、彼の野望を打ち砕こう。特徴は撃った弾が跳弾することで、跳弾を利用すれば通常は当たらない場所にいる敵も撃破できる。

WEB WARS

●GCE ●STG ●1982年

自機の鳥を操作して網(ウェブ)の中で戦うシューティングゲーム。敵を倒して捕獲すると、トロフィールームで捕獲一覧が見られるのだ。アタリの『TEMPEST』と画面構成が似ることから「テンペストライク」とも呼ばれる。

BEDLAM

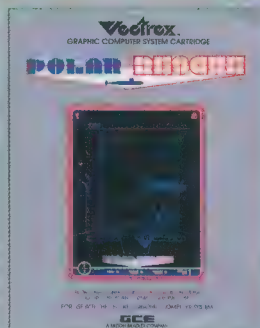
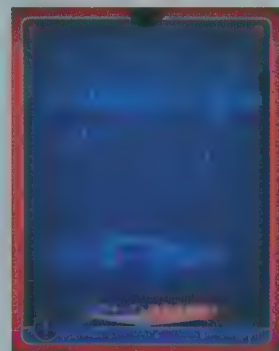
●GCE ●STG ●1983年

回転砲台を操作してステージ外周から迫る敵を破壊するシューティング。アタリの『TEMPEST』を逆にしたようなゲームで、ステージが開始時にスムーズに拡大して出現する。敵をうまく狙えない場合は、引き付けてから撃とう。

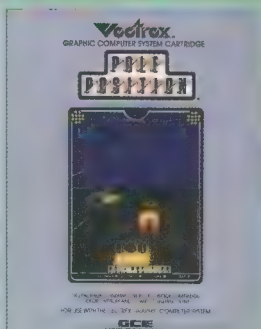
HEADS UP -ACTION SOCCER-

●GCE ●SPT ●1983年

6対6のサッカーゲーム。ベクタースキャンによるキャラのなめらかな動作が見どころだ。敵味方は胸の「×」印と輝度の違いで区別されている。フィールドのパースが変化したり、奥行きでキャラが拡大縮小するなど凝った作りだ。

POLAR RESCUE

●GCE ●ACT ●1983年

公式で発売した光速船(Vectrex)最後のタイトル。潜水艦を操縦して敵と戦う海戦ゲームだ。ソナーを頼りに敵を見つけて攻撃しよう。水中での泡の描写や機体の発進、浮上シーンなど、雰囲気が味わえる作りになっている。

POLE POSITION

●GCE ●RCG ●1983年

ナムコが開発した同名タイトルの移植版。ラスタスキャンの代表作をベクタースキャン化した疑似3Dのレースゲームで、背景には富士山も描かれている。コースはもちろん看板や敵車輌も拡大縮小し、カーブもなめらかに変化する。

SPIKE

●GCE ●ACT ●1983年

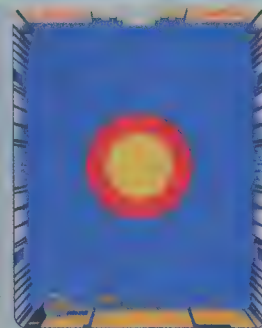
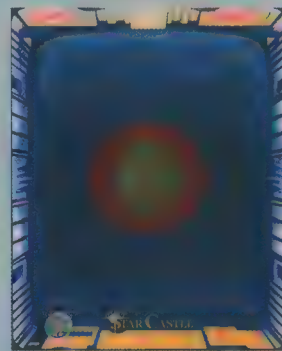
光速船（Vectrex）唯一のキャラクターゲーム。疑似3Dのアクションゲームで、主人公スパイクがステージを移動しながらハシゴを登り、ガールフレンドを助ける内容だ。ジャンプなどのアクション要素や、台詞付きのデモも用意する。

SPIN BALL

●GCE ●ACT ●1983年

オーソドックスな作りのピンボールゲーム。ゲーム開始直後に台が拡大して現れるシーンが見どころだ。マルチボールやナッジ（台を揺らす）機能も搭載しており、ピンボールゲームの基本となるポイントは押さえている。

STAR CASTLE

●GCE ●STG ●1983年

アタリの『ヤーズリベンジ』のオマージュ作。バリアを突破し、画面中央に陣取る敵砲台を撃破しよう。バリアはステージごとに数パターンあり、内側から誘導弾を撃ってくる。バリアがなくなると、砲台は強力な攻撃を仕掛けてくるのだ。

コインオペ機が存在した高速船

光速船は従来のゲームと違って直接触れて体験しないと魅力がわかりにくいうえ高額な商品だったことから、店頭での販促と実益を兼ねたコインオペ（有料でサービスをする業務用）機が用意された。主に玩具店の店頭などに置かれ、コイン1個入れることで5分間自由にゲームが遊べるというもの。

中身はそのまま市販の光速船を流用しているためソフトの交換も可能だが、大抵は本体に標準で内蔵されている『マインストーム』で運用されていたと思われる。モニター横にはアーケードゲーム機のように操作説明のためのインストラクションカードが貼られ、また実際に持ち帰って楽しめるレンタルサービスや小売の案内も入っている。

高速船のレンタルサービス

光速船が高額商品であったことはバンダイも認識しており、新たな営業形態として本体ごとの会員制レンタルサービスも展開していた。料金は光速船本体1台が1日1,000円と対応ソフト1本に付き1日300円という価格設定。さらにソフト5本とセットになった1週間レンタルプランも用意されており、こちらは10,000円となっていた。

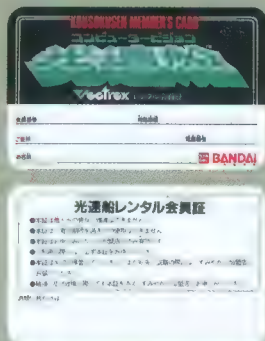
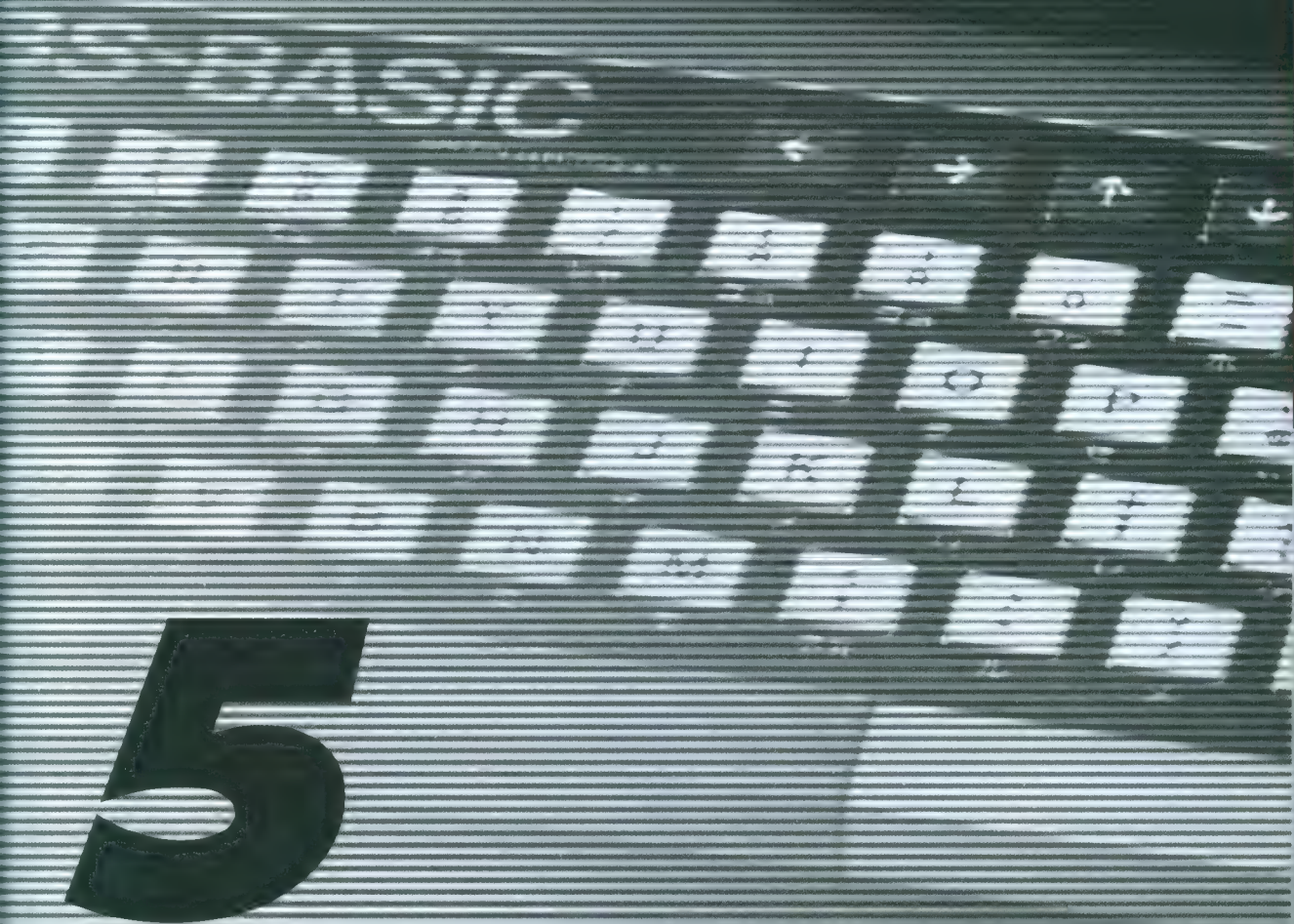
なかなか強気な価格設定なため、当時どれだけの利用者がいたのかは不明だが、レンタルの際には専用のキャリーバッグで貸し出されるなど視覚的アピールも十分であった。これらの施策がどれだけ効果を上げたのかは不明だが、バンダイの光速船拡販にかける意気込みを感じさせるエピソードといえる。

レンタルします、光速船。
手軽にキミの部屋で楽しもう

レンタル料金

1日（24時間）
本体1台（ゲーム1本実装）（標準料金）1,000円
カートリッジ1本（標準料金）300円

パーティーセット（7日間）
セット標準料金（本体1台・カートリッジ5本）17,500円のところ 10,000円で

※お問合わせ、お申込みは光速船レンタル加盟店まで

RX-78 ハード&ソフト大研究

解説 RX-78：バンダイ悲願のパソコン参入

COMMENTARY OF BANDAI GAME MACHINE #5

エレクトロニクスの世界に並々ならぬ興味を示していたバンダイ

バンダイは1978年にLSIゲーム「ベースボール」でエレクトロニクスを応用した玩具を発売以来、継続してその世界に可能を感じていた。家庭用ゲーム機第1号となった「TV JACK1000」でエレクトロ玩具の手応えを掴んだ同社は矢継ぎ早に「TV JACK」シリーズを発売、ポンテニスタイプのゲームを発売する中で一気に存在感を見せるまでになった。

そんな折に、他社と一気に差別化をつけるべく開発した家庭用ゲーム機が「スーパービジョン8000」(P.194)であり、他社が単純な電子回路の組み合わせでポンテニスの亜流を作っている中で本格的なCPUを搭載したカセット交換式の家庭用ゲーム機を提案したのである。59 ,800円という当時の価格水準を大きく超える強気の価格設定のため残念ながら商業的には失敗となるのだが、エレクトロニクス分野家の研究開発は継続して行われていた。折しも1979年にNECからPC-8001、シャープからMZ-80Kが発売、翌年の1980年には松下通信工業（現・パナソニックモバイルコミュニケーションズ）からJR-100が発売されマイコンブームの兆しが囁かれだした時期である。

決定的だったのは1982年にトミー（現・タカラトミー）が自社開発によるホビーパソコン、ぴゅう太を発売。これまで畑違いとされていたマイコン（パソコン）ブームの世界に玩具メーカーが参入したのである。以後もゲームパソコンM5（ソード / タカラ）など玩具メーカー系からの参入発表が相次ぎ、バンダイはかねてから参入のタイミングを図っていたパソコン事業を推し進める判断を下したのである。

共同開発をする上で組んだ相手は、MZシリーズ、X1シリーズといった自社パソコンを手掛けるパソコン御三家の1社、シャープ。かくして、シャープとバンダイ協業による新規パソコン開発プロジェクトがスタートしたのである。

オモチャじゃパソコン市場参入の意味がない

バンダイが望んだパソコン像とは、ズバリ「他の玩具系メーカーのパソコンと戦える価格でありながら、実用に十分戦えるパソコン」である。当時家電メーカーが手掛けていたパソコンの価格帯は10万円前後の価格帯であり、玩具系メーカーが発売していたパソコンの価格帯は5万円強。つまり、10万円相当の性能を持つパソコンを小売価格5万円で収めろというオーダーだったのである。

かなり無理のある要求であったが、バンダイの悲願であったパソコン市場への参入である。子供だましのオモチャではなく、本格的に使えるものでなければ市場参入の意味はないと考えていたのである。実際、玩具系メーカーのパソコンは対象ユーザー層がどうしても低年齢層になる上にずぶの素人を相手にするわけで、どことなく妥協や甘えが見えてくるものである。それを良しとしないバンダイは、あくまで「本格的なパソコン」にこだわったのだ。

単純にパソコンを安く作るためにはインターフェースやメモリーを削ってしまうのが一番簡単な方法だが、それでは文字通り、形ばかりのオモチャになってしまう。そこでシャープは本体に残す端子は映像、音声出力、ジョイスティック端子のみに絞り、それ以外のインターフェースはカートリッジスロットに全部集約してしまうという判断を下したのである。これならば、将来への拡張性を犠牲にせずに本体価格のみを下げることができる。実はアスキーとマイクロソフトが旗振り役となって進めていたパソコン共通規格「MSX」も同じ思想でスロットを軸に互換性を確保しつつ拡張性を両立させていた。

あとはBS-BASICを別売りにするなど、なるべく本体を必要最小限のコンポーネントにすることで、小売希望価格をギリギリ5万円台に抑えたバンダイの戦略的パソコン「RX-78」が完成したのである。

MSXって何だろう。

今までのパソコン

そこで規格統一されたパソコンがMSX

MSXでは1対Xに

MSXは低価格

MSX仕様概略

MSXはホームコンピュータ

◀アスキーが発行したMSX規格を啓蒙するためのカタログより。

スマートフォンの台頭によるメディアプレイヤーの終焉

このような経緯で発売されたRX-78だが、残念ながら商業的に成功したとはいい難い結果に終わっている。そうなった理由は、他機種では一律に汎用部品で固めていたグラフィックス面にあり、あえて性能の差別化のために独自設計のカスタムICを搭載したり、主要回路に当時としては高価なC-MOS ICを採用するなど、かなりコストのかかる設計がされている点が挙げられる。

しかし、RX-78 は玩具系ホビーパソコンにしては高額で、電機メーカー系パソコンに比べるとソフトのラインナップが少ない上に性能面でも見劣りし、さらにはRX-78（いうまでもなくガンダムに登場するモビルスーツの型番）という商品名のおかげでオモチャ扱いされるという、いずれの客層からも敬遠されてしまう結果となってしまう。そのため、1モデル発売されただけ早々に撤退を余儀なくされ、後続製品が発売されることはなかった。

すでに述べた通り、他社の玩具系ホビーパソコンはコストの安価な汎用VDPを使用したり、片手間程度に発売してみるという姿勢が多い中、RX-78 はシャープと共同開発という形を取りつつも他社とは決定的に違うものを作ろうという姿勢でホビーパソコン市場へ臨んでいた。残念ながら結果が伴わなかったとはいえ、この真摯な姿勢は賞賛されるべきものであるといえるだろう。

これは余談だが、ウルトラマンで知られる円谷プロダクションの5代目社長であった円谷英明氏は、円谷プロ入社前に社会勉強としてバンダイに入社しており、在職中にRX-78 の担当部署に配属されていたというエピソードがある。RX-78 には『戦え!ウルトラマン』というゲームが発売されており、同タイトルの発売には円谷氏の影響もあったのかもしれない。

ガンダムの型番を冠した独自規格ホビーパソコン

RX-78

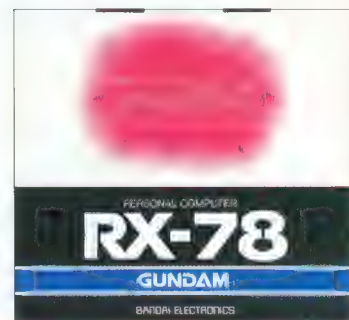
バンダイ　1983年7月　59,800円

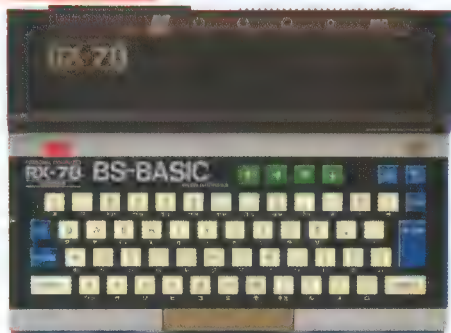
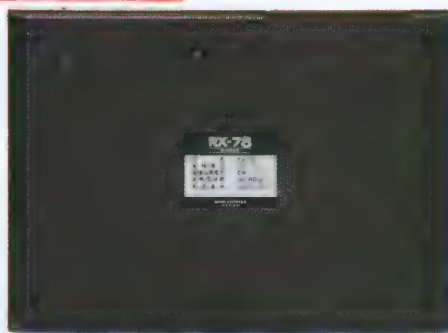
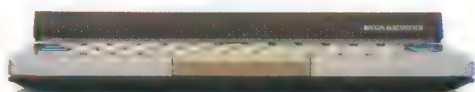
バンダイ発のホビーパソコン

RX-78は同社が初めて世に送り出したホビーパソコンである。1980年代前半はマイコンブームが起こっており、家電メーカーはもちろんのこと、トミーのぴゅう太、タカラのゲームパソコンM5、セガのSC-3000など玩具メーカーも市場参入する盛り上がりを見せていた。RX-78もそのような流れで企画・開発された製品だが、当時のパソコン業界では御三家と呼ばれた1社であるシャープと共同開発。他の玩具メーカーが既存の安価なVDPを使って子供向けの低価格パソコンを狙っていたのに対し、本格的な使用に耐えうる日本語入力や拡張性を持たせたスペックが与えられた。

本機のためにスタムLSIを新規開発してA4サイズに収まるコンパクトなボディを実現したり、高価なSRAMを採用したメインメモリなど、10万円クラスの製品に

RX-78仕様

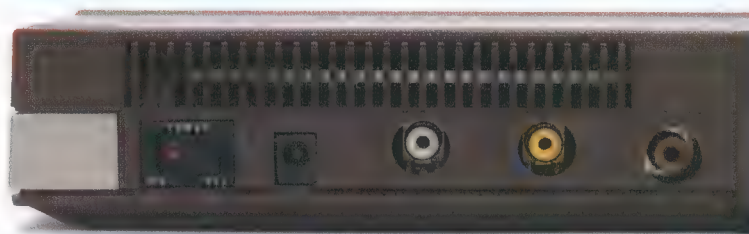
型番	RX-78
CPU	LH0080A (Z80A互換) 4.1MHz
メモリ	30Kバイト (ビデオRAM含む)
ROM	8Kバイト
グラフィック	解像度　：192×184ドット 発色数　：最大27色ドット指定で色指定可 画面数　：最大6画面+バックグラウンド 特殊機能：プライオリティ指定、6画面中のキーおよびタイマー割り込み
テキスト	30文字×23行(文字構成6×8ドット)
サウンド	PSG音源3重和音・4オクターブ、1ノイズ発生器
インターフェース	RF信号、コンポジットビデオ、モノラル音声、ジョイスティック×2、カートリッジスロット×2
電源/消費電力	AC100V±10% / 50/60Hz
外形寸法/質量	286(W)×210(D)×48.5(H) mm　約1.5kg
付属品	ACアダプター、アンテナ切り替えスイッチボックス、TV接続用ケーブル、取扱説明書

▲RX-78のパッケージ。

TOP VIEW

BOTTOM VIEW

FRONT VIEW

REAR VIEW

LEFT SIDE VIEW

RIGHT SIDE VIEW

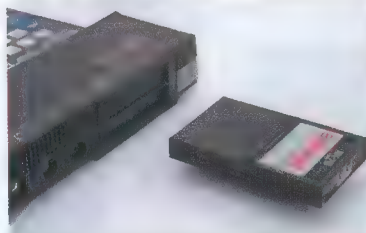
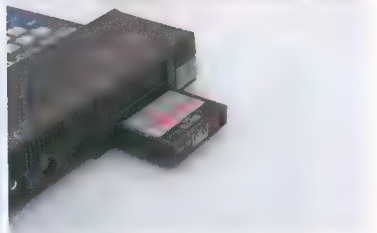
相当する性能をほぼ半額の価格帯で発売しており、他社玩具メーカー系ホビーパソコンとは明らかに一線を画した性能が特徴といえる。

その一方で本体を低コストで提供するためにBASICやグラフィックツールなどをはじめとしたソフトは一切付属しておらず、また本体には2つのカートリッジスロット以外には最低限の出力端子しか備えていない。当時のパソコンでは一般的な記録媒体だったカセットテープを読み書きするためのデータレコーダ用端子も備えておらず、テープ版ソフトを遊ぶためには別売りのBS-BASICを別途購入する必要があった。

▲背面の端子部。左からACアダプター接続端子、オーディオ出力端子、ビデオ出力端子、RF出力端子の4つのみ。

逆にいえばROMカートリッジでゲームを遊ぶための価格面での敷居を下げるための配慮といえるだろう。

ダブルカートリッジシステム

難しい動作手順を踏まなくても、カートリッジを装着するだけで気軽にソフトや周辺機器が起動できることから、家庭用ゲーム機はもちろん比較的低価格のホビーパソコンではごく当たり前に搭載されているカートリッジスロット。RX-78でも多分に漏れず主要ソフト&ハード供給媒体としてカートリッジ方式を採用している。本機で一番大きな特徴として挙げられるのは背面に設けられた2つのカートリッジスロットだろう。

バンダイはこれを「ダブルカートリッジシステム」と称し、ソフトの供給から周辺機器の接続、本体機能の拡張まですべてをカートリッジスロットで賄っている。2つのスロットにはそれぞれ「スロット A」、「スロット B」と名付けられているが、どちらに挿しても変わらず機能する。2つあるスロットのおかげで「メモリを増設した状態でBS-BASICを使う」、「漢字ワープロでプリンタ・インタフェイスを介して印刷する」といった組み合わせて使う処理が可能となっている。この手法はのちに発売されたMSXでも導入され、メジャーな手法となった。

▲背面のカートリッジスロット。2つ備えており、ソフトの供給以外にも拡張端子として活用できる。

余談だが、カートリッジスロットに何も刺さずに電源を投入するとマシン語モニタが起動する。これは共同開発をしたシャープが発売したパソコン、MZシリーズでも導入されているシステムで、こんなところからもシャープ製であることがうかがえる。

なお、カートリッジスロットが不足した場合にスロット数を拡張できる周辺機器として拡張BOXが企画されたが、実際に発売されることはなかった。

オーバーレイが同梱されたソフト

RX-78の対応ソフトは縦に長い独特のサイズの紙箱に入った状態で発売されている。これはキーボードにかぶせるオーバーレイシートが同梱されているためで、各種ソフトの操作ボタンをわかりやすくガイドするためにキーボードの上にかぶせて使用するものだ。RX-78のキーボードはキーストロークの浅い、軽い打鍵感を持つアイソレーションキーボードを採用しているが、オーバーレイシートを被せるための構造といえる。

オーバーレイシートは裏面が軽い粘着状になっており、キーボードの上にかぶせるとずれることなくピタリと貼り付く。使用しないときにはパッケージ内についている台紙に貼り付けて保管する。

バンダイはこのオーバーレイシートを「キーボードに慣れていない方、コンピュータ・アレルギーの方にも気軽にお使いいただけ、自然に入力をおぼえられる新アイディアです」とアピール、テレビCMでもオーバーレイシートの種類の豊富さを強調していた。当時シャープ顧問であった宮永好道はRX-78の開発時にオーバーレイシートはバンダイ側からの提案であったことを述べており、玩具メーカーならではの遊び心あるアイディアであると評価している。実際、各ソフトごとに必要な操作ボタンの説明以外にも余白にイラストが入っていたりと趣向を凝らしたものも多く、オーバーレイシートのデザインを見るのもゲームソフトを買う楽しみの1つであった。RX-78のゲームソフトはオーバーレイシートがないと魅力が半減してしまうと言ってもいいかもしれない。

▲RX-78ソフトのパッケージ。ROMカートリッジと取扱説明書、オーバーレイシート（付属しないソフトもあり）から構成される。

▲キーボードにオーバーレイシートを被せた状態。趣向を凝らした絵柄のものが多かった。

CATALOGUE

RX-78

使えなければ意味がない。

使えるパソコン RX-78

話題の先進機能を搭載。本格パーソナル・コンピュータ。

RX-78と絶妙のコンビネーションをみせるソフト群。

プログラムが作れるBS-BASIC

RX-78の標準プログラム環境としてBS-BASICが用意されている。ただし、他社のホビーパソコンと違って本体ROM内には内蔵されておらず、別売りのパッケージ（7,800円）として購入する必要がある。これは本体価格を少しでも安くしてユーザーが初期投資を抑えられるという配慮の側面もあったわけだが、純粋にゲーム機として割り切って使うならともかくパソコンとして使うならば必須になるわけで、合計7万円近い出費は他の玩具系ホビーパソコンに比べるとやや割高に見られる傾向があったのは否めなかった。

BASICで使用できるプログラムフリーエリアは12Kバイトで同水準のパソコンと比べると概ね平均的な容量。BASICの文法はシャープのMZシリーズに標準添付のS-BASICに近いものであった。

なお、BS-BASICのカートリッジはデータレコーダ接続端子がついている特殊形状で、市販のテープ版ソフトを遊ぶためにはこのカートリッジが必要となる。

▲BASICマニュアルとオーバーレイシート、データレコーダ用ケーブルがセットになったBS-BASICカートリッジ。

▲BS-BASICのオーバーレイシート。カナ文字はシート上に記載されている。

カスタムLSIによる高集積度設計

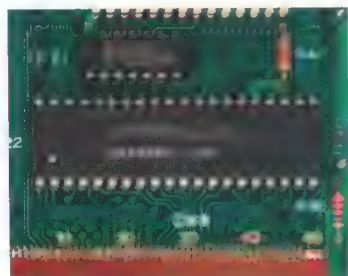
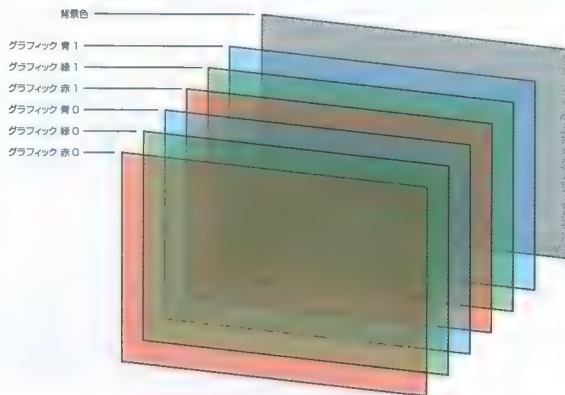
RX-78はA4サイズというコンパクトなデザインを実現するために、当時のパソコンの水準としては高密度な設計がなされている。ほとんどのチップは表面実装タイプが使われており、この時代のパソコンでは一般的なDIPパッケージのチップはCPUや音源チップ、あとはごくわずかなロジックICが見られる程度。まるでハンドヘルドパソコン（持ち運びできる小型パソコン）でも作っているかのような勢いである。

また、本機に使用されているメモリは通常のパソコンで一般的に使用されているDRAM（ダイナミックRAM）ではなく、高価なSRAM（スタティックRAM）を使用している。これも基板サイズを小さくするために必要だったとはいえ、徹底した判断といえる。

基板上に見えているIXから始まる型番はすべてシャープのカスタムLSIであり、これらはわざわざRX-78用に開発されたものと思われる。こちらももちろんQFPパッケージによる表面実装というこだわりようだ。

CPUはメジャーなZ80系

CPUはLH0080Aを使用。これは当時のパソコンでは比較的メジャーな8ビットCPUだった米ザイログ製Z80Aのシャープ製互換品。これを4.1MHzで駆動させている。

当時の日本国内製8ビットパソコンの大半はZ80Aを採用しており、MSXはもちろんセガのSC-3000、NECのPC-6001、PC-8001などさまざまな機種に搭載されている。もちろんシャープの8ビットパソコン、X1シリーズやMZシリーズもこれを採用しており、RX-78に同一のCPUを採用するのは比較的自然な流れだったと考えられる。

▲RX-78のCPU、シャープ製LH0080A。Z80Aの互換品である。

グラフィック面6枚 テキスト面はなし

グラフィック機能は背景色+グラフィックプレーン6枚（R、G、Bを各2枚ずつ）持っておりドット単位のグラフィック描画ができる。また、それぞれのグラフィックプレーンの重ね合わせやアトリビュート（優先順位を入れ替える）機能、瞬時に別の色に入れ替えるパレット機能を持っており、使い方次第でゲームづくりに威力を発揮する。グラフィックの表示色数は最大で27色だが、BS-BASICの命令でサポートしているのは8色までで、グラフィック能力をフルに引き出すためにはマシン語で直接制御が必要である。なお、スプライト機能やスクロール機能などゲームに特化した機能は搭載されていない。

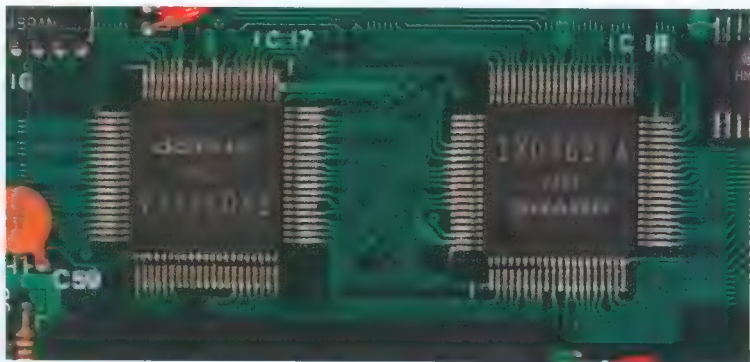
▲BS-BASICの起動画面。すべてグラフィックで描かれているため、タイトル部もテキストと一緒にスクロールする。

テキスト画面は持っておらず、文字もすべてグラフィック画面に描画している。漢字表示も本体には漢字ROMを搭載していないため、ワープロなど漢字が必要とされるカートリッジ側に漢字ROMを載せることで対応している。

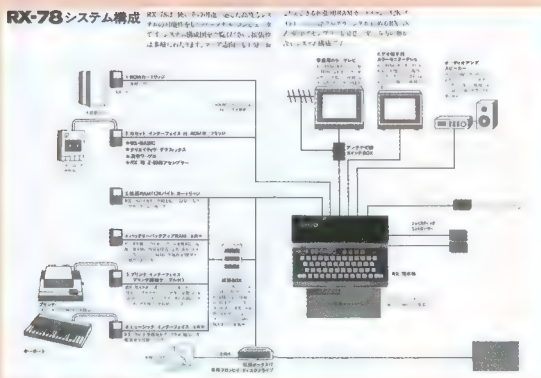
これらのグラフィックをはじめとした画像処理関連はシャープが本機のために新規開発したカスタムLSIによって実現されている。

▲メイン基板上に見えるDCSG音源（SN76489AN）のチップ。

サウンド機能は DCSG音源搭載

サウンド機能は米テキサス・インスツルメンツ製SN76489ANを搭載しており、3チャンネル+1ノイズの矩形波音（いわゆるDCSG音源）を奏でることができる。この音源もシャープのMZ-1500に同じものが搭載されていることから、その流れで選定されたのではないかと思われる。他の使用例としてはFM音源が搭載される前のセガ初期の家庭用ゲーム機およびアーケード基板、ソードm5など一部のホビーパソコンなどでも採用されており、馴染みある方も多いかもしれない。

▲おそらくIX型番のこのあたりのカスタムLSIがグラフィック周りを処理していると推察される。

RX-78の周辺機器

RX-78は通常のパソコンとして本格的な使用に耐えうるように設計されただけにいくつもの専用周辺機器が用意された。残念ながら本体自体の販売が不振だったことから立ち消えになった製品も多く、カタログには企画中の周辺機器としてスロットの数を3つに増やせる「拡張BOX」、カセットテープに比べて高速・高信頼性なデータ保存が可能な「バッテリーバックアップRAM」、音楽用キーボードと接続できる「ミュージック・インターフェイス」、「専用フロッピーディスクドライブ」が「企画中」として掲載されている。

◀玩具メーカーやホビーパソコンのカタログには珍しいシステム構成図 バンダイの本気度が伺える

ジョイスティック・コントローラー
バンダイ　12,000円

心地よいクリック感で抜群の操作性。ゲームから教育、BASICでの移動操作や入力が簡単にできる2ボタン+8方向レバーのデジタルジョイスティック。同一の品が2個入り。

A-12 拡張RAM
バンダイ　12,000円

RX-78専用に用意された、いわゆる拡張メモリー。BS-BASIC使用時のプログラムユーザーエリアを12Kバイト増設できる拡張RAMカートリッジで、本製品と合わせることでユーザーエリアは合計24Kバイトとなる。

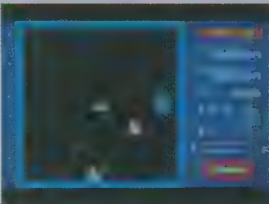
PI/F プリンタ・インターフェイス
バンダイ　16,000円

プリンターと接続して、BS-BASICや漢字ワープロカートリッジと併用、プログラムリストや漢字を使った文章の印字をするためのカートリッジ。プリンターはRX-78純正品は供給されず、セントロニクス規格に準拠した市販品を使用する。

CHAPTER 5

RX-78

SOFTWARE

RX-78 ソフトカタログ

RX-78 SOFTWARE ALL CATALOGUE

RX-78用に発売されたゲームソフトは19本。カタログにはこれ以外に他機種からの移植ソフト『キム・キム・ダン・ダン』（開発：デービーソフト）が掲載されているが実際に発売されなかったと思われる。

ROMカートリッジで発売されたタイトルはRX-78用に新規開発されたものが中心で、カセットテープ版タイトルは他のパソコン用に発売されたタイトルをそのままベタ移植したものとなっている。これは十分な販売本数が見込めないことから製造コストがかかるROMカートリッジを避けたことが理由と思われる。これら他機種からの移植タイトルはパッケージのタイトル下またはゲームのタイトル画面に開発メーカーのクレジットが入っていることから判断することが可能だ。

イエローキャブ

TAPE ●バンダイ ●ACT ●1983年 ●3,800円

専用ジョイスティックとBS-BASICカートリッジを必要とするタイトル。タクシードライバーとなって客を乗せ、目的地に向かうタイトルだ。ガス欠にならないよう、早めにスタンドに寄って補給しよう。突然飛び出してくる自動車を避けるため、テクニックを磨く必要もあるのだ。

エキサイト・テニス

ROM ●バンダイ ●SPT ●1983年 ●6,000円

CPUと5セットマッチを戦うテニスゲーム。対戦レベルはアマチュアとプロが用意されており、試合の進行やルールは硬式テニスを忠実に再現する。ショットはボレーやロブ、スマッシュなどが可能で、実戦さながらのプレイが楽しめる。得点が決まるたび客席から歓声が上がるのだ。

エキサイト・ベースボール

ROM ●バンダイ ●SPT ●1983年 ●6,000円

アニメーションする画面で実戦さながらのプレイができる野球ゲーム。2人同時プレイが可能で、投打では大画面、守備走塁では小画面に切り替わる。投手が投げるコースは64種類以上用意されており、チェンジアップも思いのまま。野手の動きはCPU任せながら、送球や走塁は任意で操作可能だ。

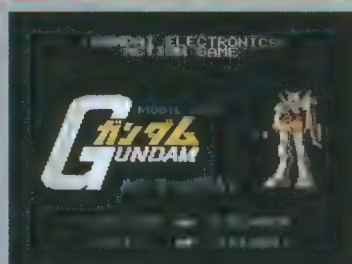
カードワールド

ROM ●バンダイ ●TBL ●1983年 ●6,000円

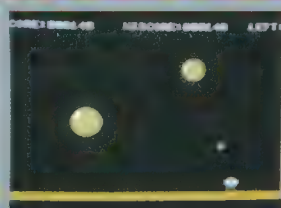
ポーカーとブラックジャックが楽しめる本格的なカードゲーム。ポーカーはディーラーのバニーちゃんとの対戦で、レイズかドロップか駆け引きひとつで盛り上がる。ブラックジャックはカジノ同様5人まで参加可能で、カード2枚でブラックジャックになれば掛け点が2倍になるのだ。

 ROMカートリッジソフト カセットテープソフト

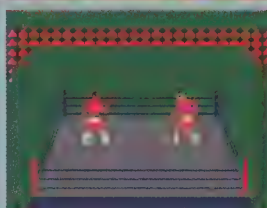
ガンダムルナ・ツーの戦い

●バンダイ ●STG ●1983年 ●6,000円

RX-78の高速グラフィック機能と迫力あるサウンドを組み合わせたハイ・スピードのアクションゲーム。襲い来るザクの大軍を、ガンダムのビームライフルで迎え撃とう。次々と迫り来るザクの遠近感を表現するグラフィックが特徴で、ガンダムは移動しながら斜め撃ちもできる。ステージは6種類用意されており、2面・4面・6面に登場するホワイトベースはザクの体当たりを受けると破壊されてしまう。ボーナスパターンでムサイを撃ち落とせば、ボーナス点が得られるのだ。

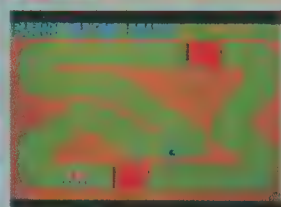
キャノンボール

●バンダイ ●ACT ●1983年 ●4,800円

ハドソンがMSXなどでリリースしていたタイトルを移植した作品。全ての跳ね回るボールを銛で攻撃して割ることが目的だ。割れたボールは半分の大きさのボール2個に分裂し、最も小さなボールを攻撃すれば消すことができる。初心者から熟練者まで熱中できる絶妙なバランスのゲーム。

ザ・プロレス

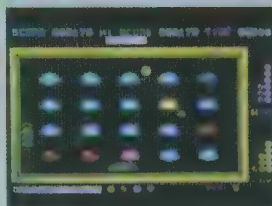
●バンダイ ●SPT ●1983年 ●6,000円

RX-78のグラフィック機能を活かしたプロレスゲーム。空中殺法のマスクマンとパワーの闘魂レスラーが5つの技で戦うデスマッチだ。パソコンソフトとしては画期的な大画面で、リアルタイムバトルが楽しめる。レスラーはジョイスティックの操作に合わせて自由自在に動くのだ。

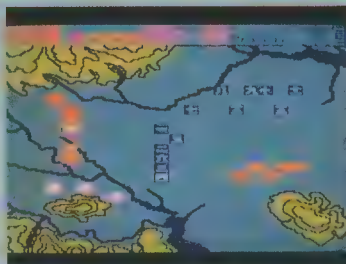
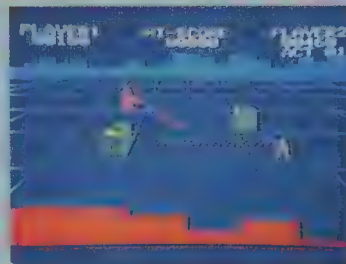
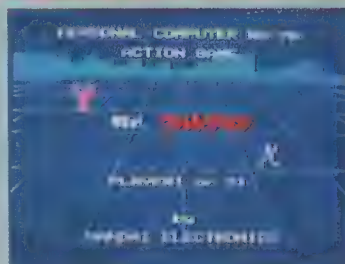
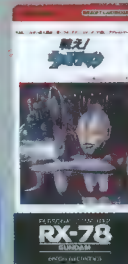
スーパーモトクロス

●バンダイ ●RCG ●1983年 ●6,000円

多彩なコースを駆け巡るスーパーモトクロスゲーム。コースに設置された砂地や丸太、ジャンプ台など、数々の難関をクリアしよう。バラエティに富んだ3種類のコースを、1周から9周まで選択可能だ。スピード感あふれるリアルなコースは、初心者もタイムアタックで体験できる。

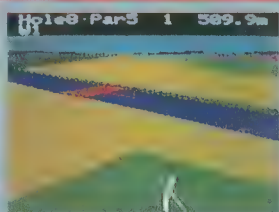
スペース・エネミー

●バンダイ ●STG ●1983年 ●6,000円

RX-78の高速描画機能を最大限に生かしたコクピットビューで描かれた3D視点のシューティングゲーム。画面奥から飛来する敵機をレーザーで撃墜するのだ。照準を合わせるとロックオンできるので、その状態で撃てば確実に当てられる。うまく使ってすべての敵を撃墜しよう。

BS-BASICのカートリッジを使用してテープからロードするタイトル。七色の不思議なカプセルの中身を探るゲームだ。カプセルの中には未知の生物が潜む場合がある。未知の生物が出現した場合は、カプセルパワーで破壊しよう。カラーボールを揃えるとボーナスが加算される。

零戦を操作して敵機を撃墜する後方視点のシューティングゲーム。編隊を組んで次々と来襲する敵機と戦う大迫力のタイトルだ。落下するパラシュートを救助すればボーナス得点が加算される。パラシュートを2回救助するか、敵機を30機撃墜すれば、母艦への着艦モードに移行する。

RX-78の戦略シミュレーションゲーム。舞台設定や戦闘の状況などは、ほぼ史実に基づき再現する。徳川家康の東軍13部隊と石田三成の西軍14部隊が連続して戦う内容で、自軍と敵対する軍の総大将の首を取れば勝利となる。戦闘シーンの開始時にはほら貝が鳴り響き、兵士たちの喊声や銃声がゲームの雰囲気を盛り上げるのだ。松尾山にいる小早川隊は一応西軍に属しているが、どちらにつくかわからない。自らの軍勢に引き入れて戦況を有利に導こう。

RX-78の高速グラフィックを生かしたアクションゲーム。ワイヤーフレームで構成した3D風の画面でウルトラマンとバルタン星人が戦うのだ。ウルトラマンはスペシウム光線とキック、バルタン星人はワープと怪光線を使用する。カラータイマーがきれる前にバルタン星人を撃退しよう。1人プレイと2人プレイに対応し、1人プレイはウルトラマンが3回やられるまでは無制限にプレイできる。2人プレイはお互いにビルに隠れる戦略的なプレイが可能。

チャレンジ・ゴルフ

ROM ●バンダイ ●SPT ●1983年 ●6,800円

立体感のある画面で楽しむゴルフゲーム。疑似3Dのコースでは風向きを計算し、芝目を読むハイレベルのプレイが要求される。クラブはウッドやアイアン、パターなど12種類から選択可能で、リアルなショットが打てるのだ。バラエティに富んだ9コースが登場しスコアも表示される。

チャンピオン・レーサー

ROM ●バンダイ ●RCG ●1983年 ●6,000円

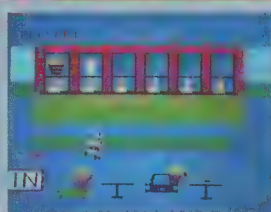
RX-78の高速カラー・グラフィック処理機能を生かしたカーレースゲーム。周回を重ねて順位を競うシンプルなゲームで、破損や燃料補給のためのピットインが勝負の鍵になる。時速300kmのハイスピードと、ブレーキングにより実現するオーバーテイクは本物さながらの迫力だ。

パーフェクト・マージャン

ROM ●バンダイ ●TBL ●1983年 ●6,800円

実戦さながらの4人打ち麻雀が楽しめるソフト。ルールは細かく設定可能で、和がり役も40種類を採用した。これによりほぼ完全な麻雀がプレイできる。実力に合わせて対戦相手の強さや捨牌の速さも選択可能で、チーやポン、カンにリーチも自由自在。裏ドラも乗せることができるのだ。

ハンバーガーショップ

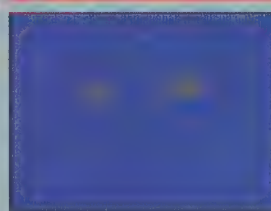
ROM ●バンダイ ●ACT ●1983年 ●5,000円

お客さんの注文を覚えて正確に運ぶ記憶アクションゲーム。登場するメニューはハンバーガーやシェイクなど6種類が用意されている。ときどき現れるビーグル犬はハンバーガーを奪おうとしてくるのだ。一定の得点に達するとメニューがスロットに変わり、ボーナスゲームがスタートする。

ひつじや〜い

TAPE ●バンダイ ●ACT ●1983年 ●3,800円

BS-BASICのカートリッジの使用を前提にテープで発売したタイトル。のどかな牧場を舞台に軽快な音楽に乗って、日が沈むまでに羊を柵内に入れるアクションゲームだ。油断すると狼が柵を開けて羊を逃がしてしまう。ときどき現れる女の子とデートするとボーナスが加算される。

連合艦隊

ROM ●バンダイ ●SLG ●1983年 ●8,600円

戦闘機や戦艦などの戦闘シーンをアニメーションで表現した戦争ゲーム。敵国家の基地占領を目指して進軍し、敵艦隊と遭遇した場合は空中戦や空海戦、海戦へと展開する。戦闘機や戦艦はジョイスティックで操作可能だ。艦隊は戦略に合わせて9種類のフォーメーションが選択できる。

CHAPTER 6 PIPPIN ATMARK

ピピンアットマーク ハード&ソフト大研究

解説 ピピンアットマーク：夢のマルチメディア機

COMMENTARY OF BANDAI GAME MACHINE #6

小中学生でも扱える情報家電＝家庭用Mac

ここまでの述べてきた通り、バンダイはエレクトロニクス事業に力を入れており、これはバンダイ中興の祖である当時の代表取締役・山科誠の存在が大きい。山科はバンダイをキャラクターコンテンツを核にした総合エンターテインメント企業へと育てていきたいという考えを持っており、映像、通信、物流、広告といったあらゆる情報はコンピューターもしくはそれに類する情報端末でやりとりするデジタル社会が来ると予見。そのための情報家電が絶対必要になるというビジョンを1970年代の社長就任以前から持っていた。

この考え方は間違いではなく、実際にインターネットの発達により、パソコンやスマホを介してあらゆる情報が行き交う時代が現在では実現している。しかし、それらがまだ存在しない時代に未来を説くことは容易ではなく、技術も十分に成熟していないうちは自らがそれを形にして世に送り出さなければならなかったのである。

ピピンアットマークはそんな「いつでもインターネットに繋がり、どんなCD-ROMも楽しむことができ、誰でも扱える情報家電」というコンセプトのもとに生み出され、いわば山科の思い描いた夢を究極の形で具現化することを狙った製品だったといえる。

当時の新規情報端末のチーフプロデューサーであり、後にバンダイデジタルエンタテインメントの社長に就任する鵜之澤伸はこの理想を実現するために一番近い回答がMacにあると考え、誰でも使えるような端末を作るためにはMacからハードディスクやファインダーやインストールといったコンピューター然とした要素を徹底的に排除することを検討した。小中学生にMacを慣れ親しんでくれれば、その後も継続的なユーザーとなってくれるという“My First Mac”を自らの手で起こすことを狙ったのである。いわば「家庭用Mac」こそがピピンの発想の原点だったのだ。

この頃のアップルは今からは想像もつかないほど苦境に立たされており、様々な多角化を目指すも失敗続きで身売り話まで囁かれているほどであった。また、MacOSの他社への外販をちょうど検討していた時期でもあり、東芝と共同で開発を進めていたCD-ROMプレイヤーが頓挫していたというタイミングも功を奏した。バンダイから新規プロジェクトの打診を受けたアップルは渡りに船とばかりに身を乗り出し、ここにバンダイとアップルの共同開発が実現したのである。

▲初期発表段階のピピンのパンフレット。最終的な商品名の「ピピンアットマーク」ではなく、「Pippin Power Player」という名称になっている。

次第に露見するバンダイとアップルの齟齬

「リビングにエンタテインメントを届ける」というコンセプトで思惑の一致を見たバンダイとアップルは新機種に「ピピン」と名付け、開発が進められた。ピピンとはリンゴの品種名のひとつであり、素晴らしい人（物）という意味もあった。アップルが作ったマッキントッシュ（こちらも名前の由来はリンゴの品種名）にゆかりのある名前ということでこれに決定したという。

企画・販売はバンダイ、設計はアップル、開発・製造は三菱電機というチームが組まれ一見順風満帆に見えた共同開発だが、次第にバンダイとアップルとの間で不協和音が起こり始める。

バンダイは“My First Mac”という言葉が象徴するようにリビングに置ける「初めて使う入門用Mac」と作りたかったのに対し、アップル側は自社のビジネスとバッティングしない「ゲーム機に特化したMac」を作りたかったのである。当初こそこの認識の溝は小さなものだったかもしれないが、開発中のマシンが形になるにつれて自社の商品と競合する可能性があるピピンの存在に難色を示しだしたのである。

また、誰でも手軽に使えるMacを作るためには軽快に安定して動作するOSが必須不可欠なのだが、当時のMacに使われていたSystem7（日本名：漢字Talk7）は安定したOSとは言いがたく、それはゲーム機Macを作りたかったアップルにとっても同じであった。双方が思い描いたものの実現には想像以上にハードルが高かったことが露見したのである。

かねてより業績の悪かったアップルだけに開発担当者も次々に入れ替わり、当初の責任者はほとんどアップルを去ってしまった。おかげで場当たり的な対応の影響で付け焼き刃の様相を呈してくるようになり、当初の入門向けMacからは別モノに変質、Macの技術をベースにしただけの「別の機械」になってしまったのである。

世界で一番売れなかったゲーム機の烙印を押される

結果的に世に出たピピンはアップルマークもMacの文字も入っていない不幸な製品となり、アップルからも公式にプロモーション上の支援が受けられなかったことから「アップルに梯子を外されたマシン」と揶揄された。

ピピン自体が思い描いていたコンセプト自体は決して間違っていたものではなく、現在では「いつでも誰でも手軽に使えるインターネット端末」というポジションはスマートフォンが実現している。ピピンが発売された1996年はまだインターネット黎明期であり、ダイヤルアップ接続で通信料金や電話代が従量課金でガンガン積み上がる時代であった。常時接続できる環境も整備されていなかったうえ、ハードもソフトも「扱いやすく」というにはまだまだこなれていなかった。月並みな言葉で表現すると「生まれてくるのが早すぎた機械」だったのである。

バンダイが思い描いていた夢を実現しようとして送り出された機械。販売成績という意味では決して良い結果を残せず巨額な赤字を計上したピピンではあるが、その高い理想とハードが存在した足跡はバンダイの歴史のひとつとして残しておきたいと考えた次第である。

Macがベースになった家庭用マルチメディア情報端末

ピピンアットマーク

バンダイデジタルエンタテインメント　1996年3月28日　特別ネットワークセット；64,800円　ピピン@アットマークセット；49,800円

10万円未満でMacが買える!?

ピピンアットマーク（以下ピピン）はバンダイの子会社であるバンダイデジタルエンタテインメントが1996年3月28日に発売したマルチメディア情報端末である。Power Macintosh（以下 Mac）をベースに、CD-ROMなどのマルチメディア映像・音声タイトルの閲覧やインターネットへのダイヤルアップ接続によるウェブブラウジングなどの機能を家庭のテレ

ピピンアットマーク仕様

型番	PA 82001
CPU	PowerPC603　66MHz
メモリ	メインRAM　6Mバイト(うち1MバイトをVRAM共用)、最大13Mバイトまで拡張可能
グラフィック	解像度　：640×480ドット 発色数　：最大32,768色
CD-ROMドライブ	4倍速CD-ROM
サウンド	16ビットステレオ入出力
インターフェース	VGAビデオ出力、Sビデオ出力、コンポジットビデオ出力、ステレオサウンド入出力(L/R)、プリンターポート、モデムポート(GeoPort)、ステレオPHONE端子、P-ADBコネクター、PCI準拠スロット、メモリー拡張スロット
外形寸法/質量	228(W)×257(D)×89(H) mm　約3.5kg
付属品	単3アルカリ乾電池、取扱説明書(保証書付き)

◀ピピンアットマーク（特別ネットワークセット）のパッケージ。

FRONT VIEW

REAR VIEW

TOP VIEW

BOTTOM VIEW

LEFT SIDE VIEW

RIGHT SIDE VIEW

CONTROLLER

ビに繋いで手軽に行うための機械として開発された。

ハードディスクは搭載していないものの、ハードウェア自体はMacそのものだったということもあり開発発表をした段階からMac専門誌で頻繁に取り上げられ、「10万円未満で買えるMac」と話題になったハードである。

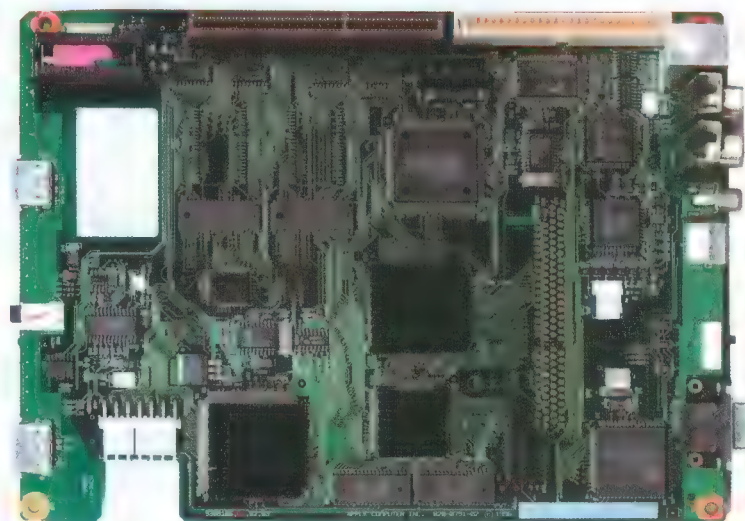
実際に発売されると「System7をベースにしたPippinOSが不安定」、「CD-ROMの読み込みに時間がかかる」、「Macとの互換性はほとんどない」といった酷評がほうぼうから立ち上り、専用キーボードやフロッピーユニットなど必要な周辺機器を買い揃えると安いMacを買うのとほとんど差がないといった事情から販売成績が振るわなかった。対応ソフトも揃わないという悪循環に陥り、最終的な出荷台数はわずか7万台とどまり、「世界で最も売れなかったゲーム機」という不名誉な評価を受けることとなった。

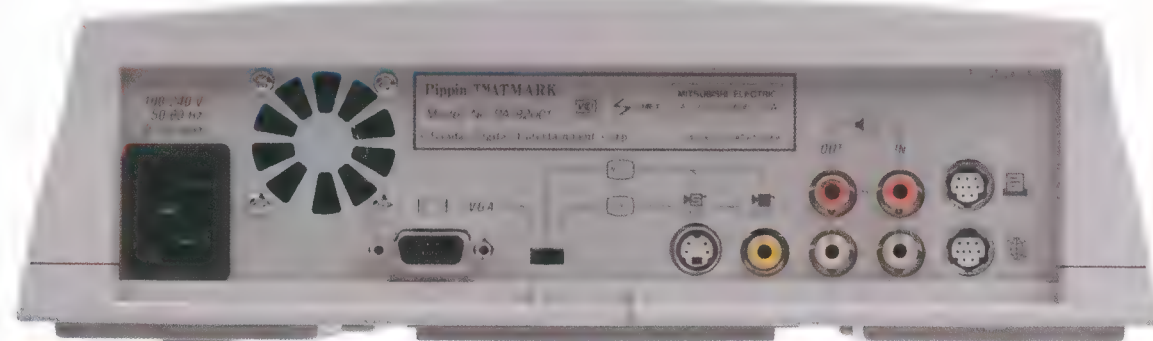
CD-ROMから起動ブートOS方式

前ページで触れた通り、ピピンにはハードディスクが搭載されていないため、OSを本体に入れておく領域がない。そのため、ピピン対応のCD-ROMにはPippinOSというSystem7をベースにしたOSが入っており、リセットするたびに都度CD-ROMからOSを読み込んで起動するというブートOS方式をとっている。市販されているMac用ソフトは当然ながらCD-ROM内にPippinOSが入っていないため起動することはできないというわけだ。

なお、逆にピピン用ソフトをMacに読み込ませると難なく内容を見ることができ、ソフトを実行することができる。

ネット接続にはISP加入が必要

ピピンは簡単にインターネットへの接続ができる情報端末を謳っているだけに、特別ネットワークセットにはモデムと専用プロバイダ「アットマークチャンネル」の加入申込書が入っている。インターネットに接続する際にはアットマークチャンネルに加入する必要があり、このあたりはネット黎明期の端末といった感じだ。当然ながら今では運営会社であるバンダイデジタルエンタテインメントが存在していないため今から入手してもインターネットへの接続はできない。仮にサービスが続いていたとしても1996年当時のブラウザ（付録CD-ROMにNetscapeNavigatorが入っている）なので、今どきのウェブサイトは対応していないと思われる。

ブラウザ以外には3D仮想空間の中を歩き回ってメールやニュースを読んだり買い物ができる『フランキー・オンライン』やメールやグラフィックツール、ワープロが統合されたソフト『テレビワークス』などさまざまなサービスが体験できるCD-ROMがバンドルされていた。

▲ピピンにバンドルされている、さまざまなお楽しみソフト。

▲各種端子のアイコン表示はMacの作法に準じているピピンの背面パネル。1台でVGA、S端子、コンポジットビデオ出力に対応している上にNTSCとPAL切り替えもできる。

CATALOGUE

PiPPIN atmark

毎日のことだから、ピピン@アットマークにまかせとけ。

自宅に届いたその日からすぐに始まるインターネットライフ

「へえ、インターネットってこんなに簡単だったんだ」

ピピンを進化させる、アットマークの家族たち

アットマークチャネルクラブ

インターネットをやってみた。いつの間にかハマってしまった。

さあ、今すぐ加入契約の申込書を送ろう！

ATMARK CHANNEL CLUB VOL.1

ServiceLineUp

Macの周辺機器対応は限定的

ピピンの背面には昔のMacユーザーなら見慣れたアイコンがいくつも並んでいるが、プラグインを入れる手段がないため基本的にあらかじめ対応が表明されている機器以外は使用できない。

また、ピピンのコントローラやキーボードに使用されている端子はP-ADBという独自規格で、Macのキーボードやマウスを直接挿すことはできない。ただし、それらを接続するための「ATMARKアダプタ B」が用意されているため、これを経由してつなぐことは可能だ（逆にMacにピピンのコントローラを接続できる「ATMARKアダプタ A」もある）。

メモリ増設とフロッピーユニットの接続は底面にあるそれぞれ専用のコネクタを使って拡張するが、こちらもピピンのみの独自規格なため当然ながらMac用のものは使用できないので注意が必要である。

今からピピンを入手したい人にとって、これらのピピン向け専用周辺機器を手に入れるのは一番難易度が高いかもしれない。

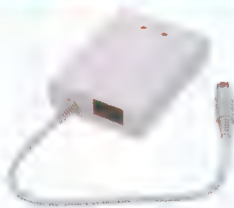
▲コントローラやキーボードはMacのADBではなく独自規格。ただし、変換アダプターが用意されているため相互に利用は可能。

▲本体底面に設けられたメモリ増設とATMARK フロッピーユニット接続用端子。

ピピンアットマークの周辺機器

ATMARKモデム

バンダイデジタルエンタテインメント　12,800円

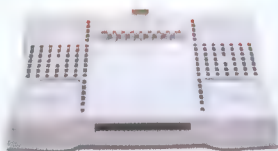
特別ネットワークセットに同梱されている11,400bpsのダイヤルアップモデム。ピピン@アットマークセットでインターネットに接続するときに必要。

ATMARKキーボード

バンダイデジタルエンタテインメント　9,800円

手書き入力も可能なA6サイズのタブレット付きキーボード。膝の上にもジャストフィットするサイズになっている。

ATMARKフロッピーユニット

バンダイデジタルエンタテインメント　12,800円

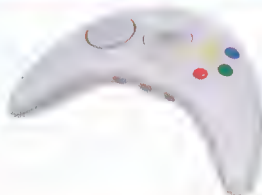
インターネットの情報をダウンロードしたり、作成したワープロやイラストのデータなどを交換利用するときに使用するフロッピーユニット。

ATMARKコントローラ

バンダイデジタルエンタテインメント　3,800円

ピピン本体に標準添付されているものと同一の別売りコントローラ。ATMARKアダプタ Aを使えばMacでも使用可能。

ATMARKワイヤレスコントローラ

バンダイデジタルエンタテインメント　11,800円

赤外線によるワイヤレス送信で使用できるコントローラ。P-ADB端子に接続するレシーバーがセットになっている。

ATMARKメモリーカード

バンダイデジタルエンタテインメント　11,800円〜

本体メモリー容量を拡張するためのメモリーカード。2Mバイト、4Mバイト、8Mバイトの3種がありいずれか1枚を装着できる。

ATMARKアダプタ A

バンダイデジタルエンタテインメント　2,000円

ピピンのP-ADB端子の機器をMacのADBポートに接続するために必要なアダプター。

ATMARKアダプタ B

バンダイデジタルエンタテインメント　2,000円

MacのADB端子の機器をピピンのP-ADBポートに接続するために必要なアダプター。

ピピンアットマーク ソフトカタログ

PIPPIN ATMARK SOFTWARE ALL CATALOGUE

ピピンアットマークは基本的にメディアプレイヤーや情報端末といった位置付けなため、本格的なゲームやMacならではのプロ用クリエイター系ツールはラインナップされていない。しかも、基本的にMac用ソフトはピピンでは動作しないために「家庭に置ける安価なMac」といった使い方を想定していた人には正直肩透かしだった印象が強い。

仮にMacソフトが動作しても、本文でも触れた通りハードディスクなし+少ないメモリだと大抵のソフトは動作環境を満たさないため、いずれにしてもユーザーの満足度は低い結果に終わったことは容易に想像できる。せめて、もっと「遊べる」ソフトが発売されていればピピンに対する印象はもう少し変わっていたのかもしれない。

1995.1.17 阪神大震災

●計画堂 ●ETC ●1996年 ●3,800円

阪神大震災が起きた1月17日から7月20日までに報道した、国内の主要な新聞記事62,850件を収録したソフト。地元の神戸新聞については誌面のイメージを収録するほか、786件の技術専門誌の論文のタイトルと書誌事項も収録した。

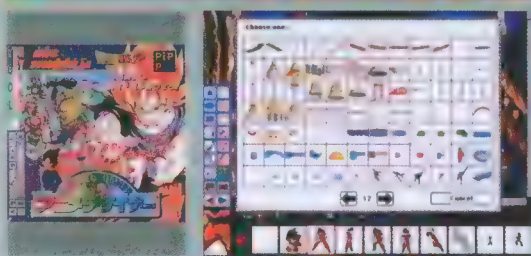
AI将棋

●アスキー ●TBL ●1996年 ●5,800円

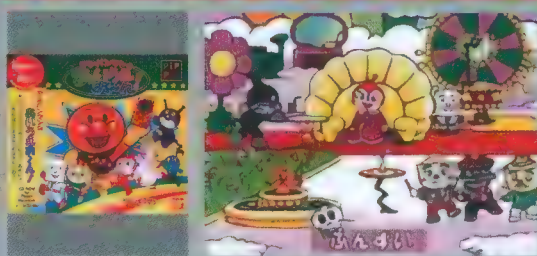
NO IMAGE

強い・早い・賢いを標榜した正統派将棋ソフト。PCからの移植作で、思考ルーチンの強さと速さ、自然な手筋を特徴とする。一文字駒、二文字駒モードが選択できるほか、盤面編集機能やインターフェイスの改良などプレイしやすさを追求した。

アニメデザイナー ドラゴンボールZ

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●ETC ●1996年 ●5,800円

ドラゴンボールZのアニメ素材を2,000以上収録したインタラクティブソフト。背景素材を組み合わせ、スタンプでキャラクターを配置するだけで簡単にCGが描ける。画像ライブラリには「GT」の素材も含まれ、年賀状やグリーディングカードも制作できる。

アンパンマンのあいうえお〜ん!

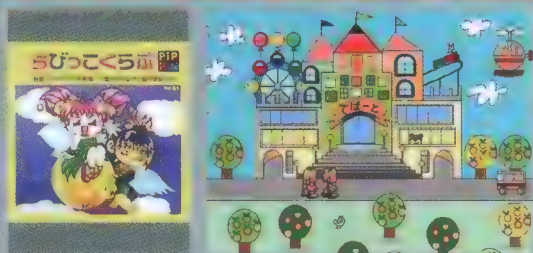
●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●EDU ●1996年 ●5,800円

やなせたかし原作の人気アニメのキャラクターが多数登場する教育ソフト。アンパンマンのキャラクターや動物を使って言葉遊びを楽しもう。4つの世界で構成され、画面には「ぷろじぇくたー」や「じょうろくん」などの器具が登場する。

アンパンマンとあそぼう!1

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント　●EDU　●1996年　●5,800円

人気アニメをテーマにした知育ソフト。Macintoshとのハイブリッドで、Windows95版もリリースされている。「パンこうじょう」や「ばいきんハウス」「みずうみ」の中から好きな画面に移動しよう。各画面にはいろいろなゲームが用意されている。

ちびっこくらぶ

●がくげい　●EDU　●1996年　●5,800円

遊びながら学習できる知育ソフト。デパートで買い物をし、サーカスで読み書きを学習し、動物の画像で動きや特徴を学ぶなかで考える力と感性豊かな成長をサポートする。お金の使い方や交通ルールも学べるため、小学校入学準備にも最適だ。

森高千里 CD-ROM 渡良瀬橋

●オラシオン　●ETC　●1996年　●4,800円

シンガーソングライター・森高千里をフィーチャーしたハイブリッドCD-ROM。表題作「渡良瀬橋」をはじめ「ハエ男」「ロックンオムレツ」など6曲のビデオクリップを、歌詞や本人による解説インタビュー、イメージ映像とともに楽しめるのだ。

サーカス!

●ボイジャー　●EDU　●1996年　●4,800円

サーカスを舞台にしたエンターテインメント兼教育ソフト。ピエロや歌うオウム、魔術師が登場する8種類のゲームが登場し、リズムやダンス、歌などを楽しむことができる。ショーを成功させる過程で自然にものごとの仕組みが学べるのだ。

ダズロイド

●ボイジャー　●EDU　●1996年　●4,800円

NYのアーティスト、ロドニー・グリーンウッドが制作したマルチメディア絵本。TVの観過ぎでゾンビになった子どもたちを救うため、チーム「ダズロイド」が立ち上がる。キャラクターだけでなく、音楽やナレーションなどもロドニー本人が担当した。

電車大集合 ドライビングトレイン

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント　●SLG　●1996年　●5,800円

電車に関係した3種類のゲームが楽しめるエンターテインメント兼教育ソフト。中央線の運転手の視点で楽しめる運転シミュレーションをはじめ、写真入りデータで電車の特徴を学ぶ電車図鑑、相手と乗客の数を競うスゴロクを収録する。

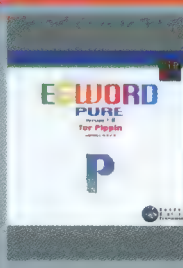
アグネスチャンのこども恐竜館

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●ETC ●1996年 ●4,800円

当時の人気タレント、アグネス・チャンと一緒に恐竜の世界が学べる教育ソフト。CGアニメーションを使ったクイズや恐竜発掘ゲーム、恐竜トランプの他、恐竜の歌のカラオケといった盛りだくさんのコンテンツを楽しむうちに知識が身に付くのだ。

イージーワード ピュア

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●ETC ●1996年 ●7,800円

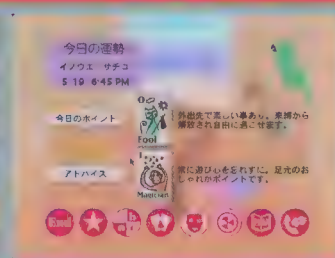
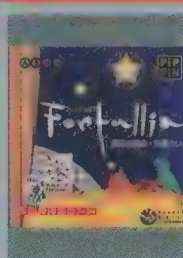
NO IMAGE

Macintosh用に発売されていたワープロソフトの簡易版。Pippinをかんたんなビジネスに利用できる。日本語入力には漢字Talkの代わりにEGBRIDGEを使用。フロッピーユニットがあれば制作したデータを保存し、Macintoshで読み出せる。

はれときどきぶた

●スタジオ フラグシップ ●ETC ●1996年 ●5,800円

矢玉四郎原作の児童文学を原作にしたアドベンチャー。絵本そのままの世界で物語を追体験できる。Macintoshとのハイブリッド CDで、日本語と英語音声に対応。家の画面から下に並ぶアイコンをクリックすると、対応したリアクションが返ってくる。

フォルチュリア

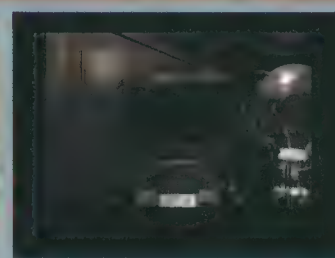
●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●ETC ●1996年 ●5,800円

代官山の占い師、セム・リブラ監修による占いソフト。生年月日などのデータを入力すると、いつでも運勢を占ってくれる。占星術に血液型、タロットで、総合運や恋愛運といった定番や、相性運にギャンブル運、ナンパ運などが占えるのだ。

ファンキー ファニー エイリアンズ

●アミューズ ●EDU ●1996年 ●3,800円

サザンオールスターズの野沢秀幸が音楽をプロデュースした3Dインタラクティブアドベンチャー。地球人が捨てた燃えないゴミが宇宙船に命中し、落下した宇宙船の中に子どもたちが入ったところから物語が始まる。

GADGET Invention, Travel, & Adventure

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●AVG ●1996年 ●4,800円

当時最先端のCGアーティスト、庄野晴彦によるインタラクティブアドベンチャー。ムービーで映画のように描かれる物語が、プレイヤー次第で変化していくのだ。独裁者率いる国家機関のエージェントとなり、行方不明の科学者の行方を突き止めよう。

学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!

●アミューズ ●AVG ●1996年 ●3,800円

TV番組「ポンキッキーズ」の同名コーナーをゲーム化。悪霊たちの封印を解いてしまった子どもたちが、花子さんの力を借りて学校に散らばった七つの鏡の破片を集めるアドベンチャーだ。アニメやミニゲームなど多数のコンテンツを収録。

ごきげんママのおまかせダイアリー

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●ETC ●1996年 ●5,800円

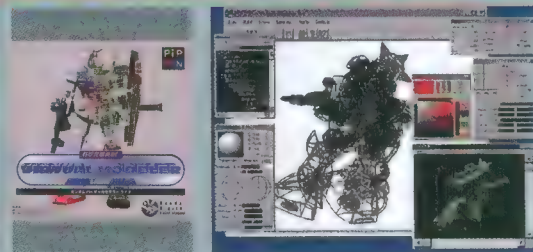
家計簿やお料理など毎日の生活に役立つ主婦のための実用ソフト。辻クッキングスクールのメニュー365日分を収録し、ダイエット表や子どもの成長記録をつけることができる。伝言板を使ったコミュニケーションも可能だ。

ガンダムタクティクス モビリティーフリート0079

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●SLG ●1996年 ●5,800円

アニメ「機動戦士ガンダム」の1年戦争をベースにしたリアルタイム戦術シミュレーション。連邦かジオンのいずれかに属し、艦艇を指揮して勝利を掴もう。ゲーム中は歴史こそ変えられないものの、成績次第で任務やエンディングが変化する。

ガンダム バーチャルモデラー ライト

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●ETC ●1996年 ●8,800円

PowerMacで発売した『ガンダム バーチャルモデラー Pro』の簡易版。プラモデル感覚でMSを動かしリアルなCGが作れるのだ。収録した25体のMSは全身にジョイントを設定し、ポーズも自由自在。パーツの付け替えやカラー変更も可能だ。

ジャングルパーク

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●RPG ●1996年 ●5,800円

人気デザイナー、松本弦人によるマルチメディアタイトル。ゲームでも絵本でもアニメでもないエンターテインメント作品だ。主人公のサルを操作してジャングルパークを探検しよう。島全体は四季のパートに分かれ、多彩なミニゲームやイベントが楽しめる。

キッズ ボックス

●アスク講談社 ●EDU ●1996年 ●5,880円

美術家・中ザワヒデキによるマルチメディアソフト。2才以上の子どもを対象に、「おはなそうじき」や「ゆきのおるごーる」など思考力と発想力、感受性を育てる43のステージが用意されている。95年度のMMAアーティスト賞受賞作品。

L-Zone

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●AVG ●1996年 ●4,800円

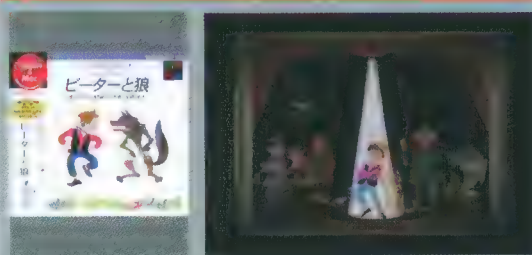
3DCG映像作品の先駆者、庄野晴彦によるマルチメディアタイトル。ドーム状の無人都市「L-Zone」を探索し、惑星からの脱出方法を探り出そう。都市内部にはさまざまな仕掛けやロボットなどが存在する。92年マルチメディア協会会長賞受賞作品。

LULU Le Livre de Lulu

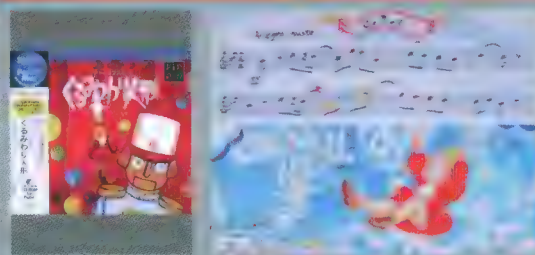
●アリアドネメディア ●EDU ●1996年 ●4,800円

一冊の本を読むような気分で楽しむマルチメディアソフト。おてんばなお姫様のルルが宇宙を旅してきたロボット・ネモと一緒に冒険の旅に出る内容だ。ページをめくると物語が進み、挿絵をクリックすると主人公にいたずらすることもできる。

プロコフィエフ ピーターと狼

●オラシオン ●ETC ●1996年 ●5,800円

世界の名曲をアニメーションやストーリーで楽しむ「Music ISLAND」シリーズの第1弾。本作はロシアのセルゲイ・プロコフィエフが作曲した「ピーターと狼」を収録。主人公ピーターと愉快な動物たちの物語が、オーケストラで楽しめるのだ。

チャイコフスキー くるみわり人形

●オラシオン ●ETC ●1996年 ●5,800円

世界の名曲をアニメーションとオーケストラで楽しむ「Music ISLAND」シリーズの第2弾。本作はチャイコフスキーの「くるみ割り人形」が、イラストレーター大鹿智子による原画のアニメと、日本フィルハーモニー交響楽団の演奏で楽しめる。

ヴィヴァルディ 四季

●オラシオン ●ETC ●1996年 ●5,800円

「Music ISLAND」シリーズの第3弾。アントニオ・ヴィヴァルディの名曲を、美しいアニメーションと物語で楽しむマルチメディアソフト。イラストレーターのとどろきちづこ原画によるアニメーションと、生のオーケストラが四季の移り変わりを表現する。

サン＝サーンス 動物の謝肉祭

●オラシオン ●ETC ●1996年 ●5,800円

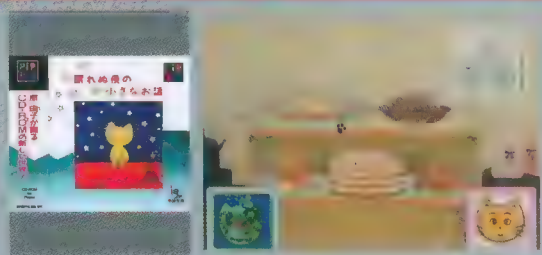
「Music ISLAND」シリーズの第4弾。本作はフランスの作曲家カミーユ・サン=サーンスによる名曲が楽しめる。シンガーソングライター兼イラストレーターの原マスミの手による109種類の動物たちが、オーケストラの生演奏に合わせて登場する。

ならべて！つくって！うごくブロック

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●EDU ●1996年 ●3,800円

さまざまな形状のブロックや動くブロックを組み合わせるパズルソフト。Macintoshとのハイブリッドで、乗り物や建物を好きな形に作れるのだ。完成した作品は組み合わせたパーツに応じて、背景やサウンドに乗せて動かすこともできる。

眠れぬ夜の小さなお話

●アミューズ ●EDU ●1996年 ●4,800円

サザンオールスターズの原由子の世界が楽しめるソフト。ネコクンになっていろいろな世界に遊びに行こう。画面の中にはさまざまな仕掛けが隠されており、クリックすればお話やクイックタイムムービーを観ることができる。

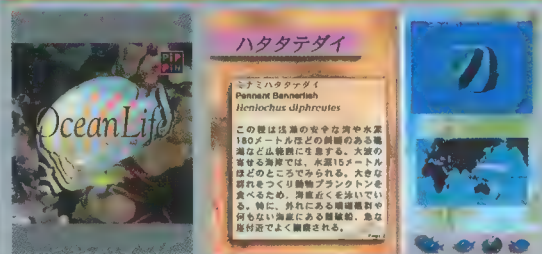
信長の野望 リターンズ

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●SLG ●1996年 ●5,800円

NO IMAGE

歴史SLGの名作を3Dグラフィックに改めたリメイク作。織田信長となって天下統一を目指す内容で、元々の遊びやすさを損なわず、新機能と強化した演出を追加。内政で国を富ませ合戦に勝利し、近畿中部17カ国を平定して天下人を目指すのだ。

オーシャンライフ ハワイ編

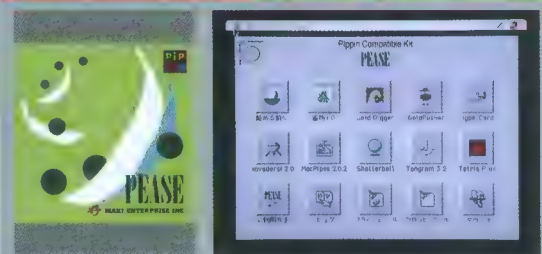
●[illegible] ●ETC ●1996年 ●4,800円

ハワイ諸島に生息する熱帯魚の生態をまとめたエデュテイメントソフト。海洋生物学者Robert Myers博士の詳細な解説を基に、独自の映像や生息域分布図などにより判りやすく編集した。Mac USA誌にも年間最優秀CD-ROMに選定されている。

おどって あいうえお

●エモーションデジタルソフトウェア ●EDU ●1996年 ●5,800円

MacintoshとWindowsにも対応したハイブリッドCD-ROM。ミニゲームやパズルにダンスを加えたエデュテイメントソフトで、あいうえおの50音をはじめ、かんたんな言葉を踊りながら楽しく学ぶことができる。カタカナ、数字も覚えられるのだ。

PEASE

●マキエンタープライズ ●ETC ●1996年 ●12,800円

ピピンでPowerMacのソフトを動作させるユーティリティソフト。Macと接続してピピンにマウントしたソフトを利用したり、データをMacに保存できる。フロッピーユニットがあればファイルのコピーなども可能だ。シェアウェアを含むゲーム7本を収録する。

PEASE Turbo

●マキエンタープライズ ●ETC ●1996年 ●12,800円

『PEASE』（P.168）の拡張版。PEASE同様、ピピンでPowerMacのソフトを使用できるユーティリティで、さらにマルチメディア機能に対応する。QuickTime2.5の搭載により、動画やMIDIの再生に加え、ダウンロードした画像も表示できる。

ミッションスクール制服図鑑R

●エモーション デジタルソフトウェア ●ETC ●1996年 ●5,800円

各種制服図鑑を制作した森伸之によるミッション系女子校データベース。イラストのほか当時グラビア誌で活躍した前田美沙子の実写画像が楽しめる。制服のカルトクイズや、前田美沙子を360度回転させられる着せかえシミュレーションも搭載。

ポスト de カード Light

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●ETC ●1996年 ●7,800円

NO IMAGE

ハガキの宛名書きやデザインができるユーティリティソフト。PowerMacとのハイブリッドで、かんたんに年賀状や暑中見舞い、引越に結婚など各種案内状から、招待状のタックシールまで制作できる。ハガキのフォーマットや数種類のフォントも搭載。

パワーナゾラー 低学年用

●インフォーテック ●EDU ●1996年 ●6,700円

漢字の書き順が学べる学習ソフト。ピピンでの起動にはメモリ増設が必要となる。音声ガイドを聞きながら、キーボードなしでも操作できるのだ。小学校1年から3年までの漢字を収録し、漢字の他にひらがなやカタカナ、数字も学習できる。

レーシング・デイズ

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●RCG ●1996年 ●6,800円

リアルタイム3Dレーシングシミュレーション。ハードウェアの3Dアクセラレータがない時代にソフトウェアでの高速テクスチャマッピングを実現。車はギア比やウィングの角度、サスペンションが変更でき、レース終了後は車内外からレース内容を確認可能だ。

ランドセル 小学1年生

●がくげい ●EDU ●1996年 ●5,800円

ピピンのマルチメディア機能を生かした、当時としては新しいタイプの学習ソフト。収録するのは算数、国語、生活、音楽、図工、体育、放課後の7項目で、ほぼすべての教科を網羅する。アニメーションやCGを駆使した楽しい教育ソフトだ。

SDウルトラマンの挑戦! 迷路アイランド

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●EDU ●1996年 ●3,800円

SDウルトラマンがさまざまな迷路に挑戦するエデュテイメントソフト。迷路にはバルタン星人やゴモラ、レッドキング、カネゴンといった人気怪獣・星人たちが待ち受ける。迷路の種類は森やビルの中など多種多様な上、動いて変化するのだ。

シーソーシー1 すきなものだけ えいたんご 120

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●EDU ●1996年 ●3,800円

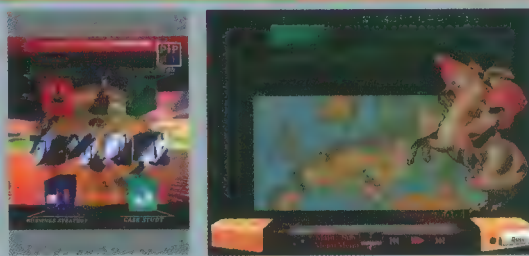
TV番組に参加しているような気分で楽しむ英語学習ソフト。画面や音楽に合わせて身体を動かし、声を出して楽しもう。収録するのは絵の中から図形を探す「Shapes」や数字で遊ぶ「numbers」など4種類。クイズ形式のテストもあるぞ。

シーソーシー2 すきなところで えいたんご 400

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●EDU ●1996年 ●3,800円

楽しく英語を学べるエデュテイメントCD-ROM。ニューヨークのキッズたちやCGキャラクターと遊びながら、ネイティブな英語に触れられるのだ。アニメーションやゲームなど盛りだくさんの内容で、名詞や動詞、形容詞に挨拶などがマスターできる。

ビジネスエデュテイメントソフト 死地則戦

●メディアファイブ ●ETC ●1996年 ●4,800円

日本短波放送とメディアファイブによって制作された歴史エデュテイメントソフト。「孫子」を中心に、古今東西の戦争を解説したデータベースだ。昔の戦争を知り現代社会を当てはめることで、「激動の次世代を生き抜くための現代の五輪の書」となる。

ショックウェーブ

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●ACT ●1996年 ●6,800円

ハリウッドの最新映像技術を駆使した新世代3Dシューティングゲーム。2019年にエイリアンの侵略を受けた地球圏を舞台に、成層圏戦闘機のパイロットとなって敵の殲滅に挑もう。ブリーフィングでは実写ムービーで作戦概要が説明される。

ティ・ブレイク

●インフォシティ ●TBL ●1996年 ●3,800円

ボード上に配置された石を、他の石を飛び越して動かすパズルゲーム。ルールは数百年前のヨーロッパが起源だ。ボードの中央以外のすべての穴に石が入った状態から始まり、どの石も他の石を飛びこせなくなるとエンディング曲が流れる。

タロットミステリー

ヴィジット　ETC　1996年　4,800円

スーパーファミコンで発売された同名タイトルの移植版。世界最古の占いをピピンで簡単に楽しめる本格タロットソフトだ。占えるのは総体運、恋愛運、結婚運、仕事運、学業運、対人運、金銭運の全7種類で、星座による相性診断にも対応する。

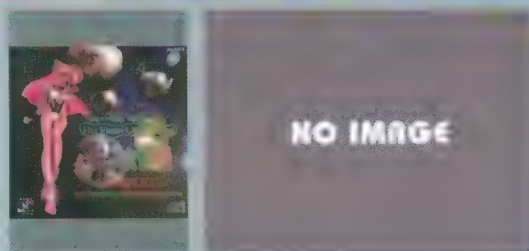
鉄マン外伝 ゲーム大王の野望

テイチク　EDU　1996年　5,800円

縁日にあるようなゲームを多数収録したミニゲーム集。鉄マンとなってゲームを遊び倒し、テキヤ将軍を打倒しよう。各フロアではお金を稼ぎ、装備を調えるのだ。ボスとの対決は輪投げや金魚すくいなどで、将軍との決戦は漫才で対決する。

美少女伝説 コンプリート

アクアストーン　ETC　1996年　5,800円

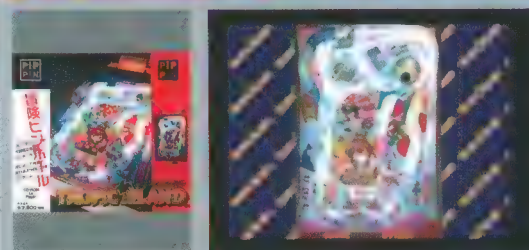
NO IMAGE

当時の有名6ブランドの美少女セクシーフィギュアを34体収録したマルチメディアソフト。ピピンでは珍しい18禁指定のタイトルで、ソフ倫のシールが添付されている。当時の二次元美少女フィギュアを200枚の画像と70分のムービーで楽しめるのだ。

はしってあそぼう!きかんしゃトーマス

バンダイ・デジタル・エンタテイメント　EDU　1996年　3,800円

きかんしゃトーマスの世界が楽しめるミニゲーム集。トーマスを駅から駅へと運転し、停車駅でさまざまなコンテンツが楽しめるのだ。コンテンツはクイズや図鑑、クレーンゲームに神経衰弱、いろいろな車輌を連結させるゲームの6種類を収録する。

トロピック アイランド

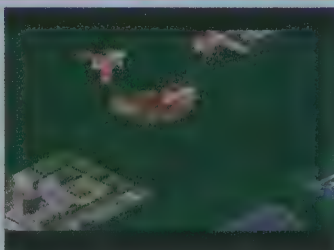
モモデラーズブランド　ACT　1996年　3,800円

当時美少女ゲームを開発していた「モモデラーズブランド」によるピンボールゲーム。ボールの回転や慣性、オブジェクト別の反射率まで計算したこだわりの一品だ。フリッパーでボールを保持できないが、特定の役を揃えるとLCD風のゲームが始まる。

チューニングルー

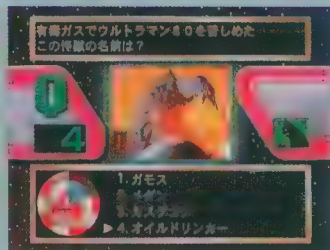
バンダイ・デジタル・エンタテイメント　ETC　1996年　5,800円

後にPSソフト『パラッパラッパー』の生みの親となる松浦雅也プロデュースのタイトル。メロディに伴奏とフレーズを組み合わせ、パズルのように遊びながら、かんたんに自分だけの楽曲が作れる。収録曲以外にも自分が録音した音も使用できる。

ウルトラマン デジタルボードゲーム

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●TBL ●1996年 ●5,800円

ウルトラマンとなってマップ内で暴れ回る怪獣を倒すボードゲーム。初代ウルトラマンにウルトラセブン、帰ってきたウルトラマン、ウルトラマンエースが登場し、怪獣との戦いは白熱のカードバトルで展開する。ナレーションは浦野光が務めている。

ウルトラマンクイズ王

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●QIZ ●1996年 ●5,800円

ウルトラ戦士となって問題に答えるクイズゲーム。ウルトラマンからレオまでのウルトラ戦士6人が銀河系横断クイズに挑戦する。クイズは全編に実写のキャラを使用し、かんたんなものから声だけで怪獣を当てるマニアックなものまで数多く収録。

ビクトリアンパーク

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●AVG ●1996年 ●5,800円

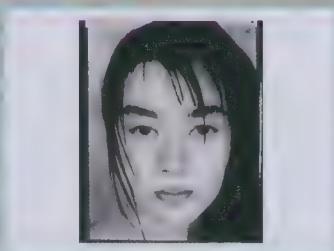
360度のフルCGを実現した3Dムービーアドベンチャー。Macintoshとのハイブリッドだ。夢の中にある奇妙な遊園地で囚われた兄弟を助けよう。救助に失敗してしまうと自らも永遠に夢の中を彷徨い続けることになる。

よく見てごらん！

●ボイジャー ●ETC ●1996年 ●4,800円

シカゴ美術館をフィーチャーしたバーチャル美術館。ピカソやルノアールをはじめ、200点にも及ぶ美術作品を厳選収録した。ゲームをしたり虫眼鏡を使って細部を見たり、探検することもできる。1996年CD-ROM評論家協会大賞ノミネート作。

イエローズ

●デジタローグ ●ETC ●1996年 ●6,800円

写真家・五味彬によるモノクロ写真集。「日本人の体の記録」をコンセプトに、52人の一般の日本人女性を収録。衣服と化粧を取り去った、無防備な姿と静かな存在感をモニターの中に再現した。日本のCD-ROMの売上記録を塗り替えた1作。

イエローズ2.0

●デジタローグ ●ETC ●1996年 ●6,800円

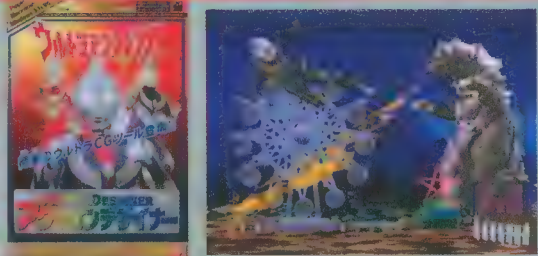
写真家・五味彬によるフルカラーデジタル写真集。1993年夏の東京に住む100人の女性を収録した。制作当初からCD-ROM化を目的とした制作方法を採用し、全カットをコダックのデジタルスチールカメラで撮影した。

@カード SDガンダム外伝

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●SLG ●1997年 ●6,800円

悪党に奪われた古城を取り戻すため戦うカードバトルゲーム。カードはバトルだけでなく、キャラクターやバトルデータなど秘密や情報も隠されている。カードは組み合わせて合成したり、フロッピー経由で友だちと交換も可能だ。

アクションデザイナー ウルトラマンティガ

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●ETC ●1997年 ●5,800円

「ウルトラマンティガ」をモチーフにしたCG作成ソフト。選択した背景にキャラクタースタンプを押せば、かんたんにCGが描けるのだ。友だちと交換可能なカードも作成可能。ピピンだけでなくMacintoshやWindows3.1と95でも動作する。

アンパンマンとあそぼう!2

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●EDU ●1997年 ●5,800円

アンパンマンのキャラクターを使ったインタラクティブソフトの第2弾。大量のイベントやミニゲームを収録し、前作よりストーリー重視の構成となっている。低年齢層でもかんたんに操作可能な家族向けエデュテイメントソフトだ。

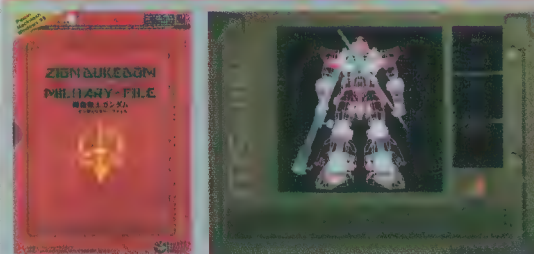
コンピパーク とんでまっと

●コンピパーク ●ACT ●1997年 ●6,800円

NO IMAGE

グラフィックやムービーを多用したマルチメディア知育タイトル。幼少時期の大切な人格形成に役立つとされ、楽しい音楽とコンピュータを活用した遊びで、効果的な学習が可能だ。パッケージにはリズムゲームをプレイするためのマットも付属する。

機動戦士ガンダム ジオン軍ミリタリーファイル

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●SLG ●1997年 ●6,800円

機動戦士ガンダムシリーズで、当時の未公開情報を記載した設定資料集。ジオン軍側の情報を一年戦争末期に提出された報告書として、CGを使った再現映像とともに忠実に再現する。開戦から終戦に至るまでのMS研究の実体が明らかになる。

機動戦士ガンダム 第13独立部隊 ホワイトベース

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●SLG ●1997年 ●6,800円

「機動戦士ガンダム」の世界をモチーフにした、マルチエンディング制のリアルタイム戦略シミュレーション。艦長のブライト・ノアとなって一年戦争を体験しよう。サイド7からジャブローを目指す道のりを数多くのイベントで楽しめるのだ。

SDガンダム ウォーズ

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●SLG ●1997年 ●6,800円

「機動戦士ガンダム」から「機動戦士Vガンダム」の世界が楽しめる戦術シミュレーション。登場する120機のMSには本作のオリジナル機体が多数含まれる。索敵による視界の概念が特徴で、偵察用MSが多く登場する。

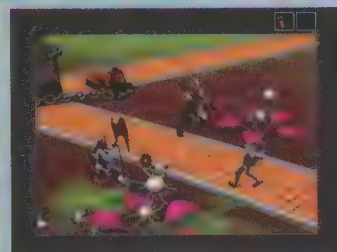
たまごっち CD-ROM

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●ETC ●1997年 ●2,800円

NO IMAGE

アメリカ生まれの『たまごっち』が楽しめるバラエティソフト。自動エサやり機や10種類のたまごっちハウス、12種類の壁紙に3種類のスクリーンセーバーを搭載する。ミニゲームは、あっちむいてほい、かくれんぼ、ブロック崩しの3種類を収録。

イエロー・ブリック・ロード

●シナジー幾何学 ●AVG ●1997年 ●4,800円

オズの魔法使いをモチーフにした3Dアドベンチャー。ライオンやブリキのきこりたちとオズの国を冒険し、エメラルド宮殿に囚われたかかし男を取り戻そう。グラフィックの優しいタッチとは裏腹に、バトルや緊張感のあるストーリーが楽しめる。

イエロー・ブリック・ロードII

●シナジー幾何学 ●AVG ●1997年 ●4,800円

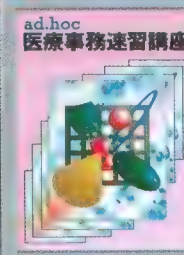
『イエロー・ブリック・ロード』の続編。かかし男にブリキのきこり、ライオンとオズの世界を巡り、西の魔女に囚われたグリンダ姫を取り戻そう。全編フルボイスで、丁寧に作られた物語がボリュームたっぷりに楽しめるのだ。

ズッコケ三人組 ドラマ殺人事件

●バンダイ・デジタル・エンタテイメント ●AVG ●1997年 ●5,800円

那須正幹と前川和夫による児童文学をゲーム化。殺人事件に遭遇したハチベエ、ハカセ、モーちゃんのズッコケ3人組が事件解決に挑むアドベンチャーゲームだ。MacintoshとのハイブリッドCD-ROMで、ズッコケ3人組の活躍が楽しめるのだ。

アド・ホック 医療事務速習講座

●財団法人 日本医療保険事務協会 ●ETC ●1998年

NO IMAGE

医療機関の受付窓口で求められる知識やスキルが学べる学習ソフト。パッケージにはCD-ROMと説明書の他に、テキストと薬価早見表、点数早見表が付属する。練習用のレセプト（医療明細書）用紙も付属するので筆記練習も可能だ。

CHAPTER 7 PLAYDIA

プレイディア
ハード&ソフト大研究

7

解説 プレイディア：早すぎたメディアプレイヤー

COMMENTARY OF BANDAI GAME MACHINE #7

バンダイが描くインタラクティブ関連への期待と野望

プレイディアはバンダイがアルカディアで商業的失敗を喫したあとに久しぶりに投入した、テレビに繋ぐタイプの家庭用エンターテインメントプレイヤーである。時は1994年、パソコンにCD-ROMドライの搭載はほぼ標準になり、家庭用ゲーム機においても珍しいものではなく32ビット次世代ゲーム機戦争という言葉が世を賑やかせていた時代であった。パソコンでCD-ROMの動画再生が可能になり、1枚のディスクに74分もの映像を収録できるビデオCD規格が制定されるなど、「動画」がキーワードとなっていたのである。

そんな世相を反映してバンダイは既存ハードメーカーと競合する家庭用ゲーム機ではなく、ムービー再生に特化したエンターテインメントプレイヤー路線の新ハード投入を決定、コードネーム「BA-X」の名前で開発が進められた。

発表は1994年の東京おもちゃショー。当時の山科誠社長は他社の家庭用ゲーム機の市場とは競合しない、もっと低い年齢層の子供をターゲットにすると強調しつつ、バンダイのインタラクティブ関連の売上は西暦2000年までに同社の玩具事業の売上を上回るであろうと予想し、初年度に本体の販売台数を20万台、対応タイトルは30万本販売するという目標を打ち立てた。この時点では水面下ですでにピピンアットマークの開発が進んでおり、ピピンは「リビングの中核に設置される本格的なマルチメディアプレイヤー」、プレイディアは「小さな子供向けの知育玩具的位置づけのメディアプレイヤー」とターゲット層を設定しており、いずれにしてもその分野をバンダイが獲るという二段構えの布陣を敷いたのである。

この当時はまだDVDも存在しておらず、日本国内において実質的なムービー再生機能を有する機種はMacintoshが独壇場であり、価格的な敷居は非常に高いものであった。そこに、VHSビデオデッキ並みの価格で家庭用テレビに接続できるプレイディアの存在は十分に勝算が見込めるものであったといえる。

結論から言うとプレイディアの総販売台数は12万台にとどまり、ピピンアットマークに関しては7万台という大惨敗を喫している。なぜこのような結果に至ったかについては本章で詳しく製品を紹介しつつ、理由を述べていきたいと思う。

▲プレイディア外箱の表面・裏面写真。「プレイディアはインタラクティブに進化する。」というパッケージのコピーに、バンダイが本製品にかける期待が込められている。

既存の家庭用ゲーム機と競合しない戦略は正しかったのか

プレイディアはゲーム流通向けに発売されたわけではなく、ゲーム雑誌でソフトの紹介がなされていたわけではないので単純比較はできないが、32ビット次世代ゲーム機ブームの流れとは無縁なところで比較的静かに販売台数は推移していった。

プレイディアはローカル規格だったとはいえ、手軽に家庭用テレビでムービーを観ることができる利便性から一定の需要に支えられた。発売当初から『ドラゴンボールZ 真サイヤ人絶滅計画 地球編』や『美少女戦士セーラームーンS クイス対決!セーラーパワー集結!!』といった、バンダイが版権を持つコンテンツを使ったソフトを投入、特に児童をターゲットにした安定した固定ファン向けエンターテインメントプレイヤーという路線は目論見通りだったといえる。まだ映像ソフトがVHSビデオカセットやLD(レーザーディスク）が主流だった当時において、製造コストが安く、ソフトの大きさ自体もかさばらないCD-ROMといった媒体はメーカー、流通、ユーザーからも歓迎された。特に製造コストの安さは「顧客プレゼント」という新たなソフト需要を生み出し、『祐実とトコトンプレイディア』『ゴー!ゴー!アックマン・プラネット』『ジャンプ限定スペシャル 4大ヒーローBATTLE大全』といった非売品タイトルも複数制作されている。

さらに「映像が劣化しない」「メニュー操作によるインタラクティブ性がある」といった特性を活かした実例として、当時の人気声優の撮り下ろし映像クリップを多数収録した「エレメントボイスシリーズ」を発売。声優ファンを中心に、コレクターズアイテムのひとつとしての地位を確立した。

▲プレイディアを活かして新たな客層の掘り起こしを狙う戦略のひとつ、知育教育ソフト「iQKids」シリーズ。

安価なメディアプレイヤーの登場による終焉

一定の需要と市場を築いたと思われたプレイディアだったが、発売から1～2年も過ぎると思わぬ変数の台頭により次第に取り巻く状況が変化することとなる。その変数とはプレイディアと同年に発売されたプレイステーションの存在である。

プレイステーションもCD-ROMを搭載している上にハードウェアで動画を再生する機能があり、プレイディアと同等の内容を再現することができた。実際、『クーロンズゲート』などプレイヤーの行動を選ぶことでムービーの展開が変化するアドベンチャーゲームが存在する。

発売当初はプレイステーションの価格が39,800円と高価だったことからプレイディアと競合することはなかったものの、プレイステーションの普及速度はめざましく、またモデルチェンジを繰り返すごとに価格改定していき発売から2年も過ぎると小売価格が19,800円と半額以下にまで下がっていった。この時点でプレイディアの24,800円を下回ることになってしまいプレイステーションに対する唯一の優位性であった価格面でも逆転してしまったのである。

『激走戦隊カーレンジャー たたかえ!ひらがなレーサー』を最後にプレイディアのソフトはリリースを途絶え、ほどなくして販売を終了となった。以後はプレイステーションで類似コンセプトの知育教育ソフト「キッズステーション」シリーズを展開することとなった。

また、バンプレストが1996年にアーケード用にリリースしたコイン式ムービープレイヤー『みちゃ王』の内部にプレイディアがそのまま使われ、同機の活用事例のひとつとなった。

▲プレイステーションで発売された「キッズステーション」シリーズ。2000年から5年に渡ってリリースされ続けた。

CHAPTER 7 PLAYDIA COMMENTARY

コントローラ操作で動画が分岐するインタラクティブプレイヤー

プレイディア

バンダイ　1994年9月23日　24,800 円

ムービー再生に特化した製品

プレイディアはバンダイが1994年9月23日に24 ,800円で発売した据え置き型の家庭用ゲーム機である。CD-ROMドライブを搭載し、ムービー主体のCD-ROMソフトを再生することに特化したマシンである。バンダイはこの一連のソフト群を再生できる規格をQIS(Quick Interactive System)と呼称して、プレイディアをQIS対応プレイヤー、ソフトをQIS規格専用ソフトとして販売していた。もっとも、この規格に追従する対応プレイヤーもソフトも他社からは現れず、実質的にプレイディアのみのローカル規格として認識された。

プレイディアはバンダイ自身が「ゲー

プレイディア仕様

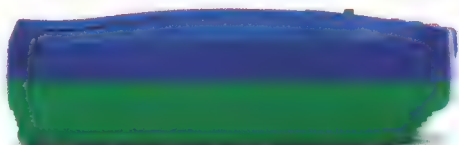
型番	BA-001
CPU	NEC　μPD78214GC 8ビットマイクロプロセッサ(16Kバイト ROM / 512バイトRAM内蔵)　12MHz 東芝　TMP87C800F 8ビットマイクロプロセッサ(8Kバイト ROM / 16KバイトRAM内蔵)　8MHz
RAM	1.256Mバイト
グラフィック	旭化成　AK8000 秒コマ数　：NTSC　5～10枚/秒 発色数　：フルカラー
サウンド	Bモードステレオ1チャンネル Cモードステレオ2チャンネル
CDドライブ	専用フォーマットCD-ROM5.25/3.5inch
電源/消費電力	DC10V / 約14W
外形寸法/質量	210(W)×260(D)×80(H) mm　約1.1kg
付属品	専用ACアダプター、AVコード、単4乾電池×2、取扱説明書

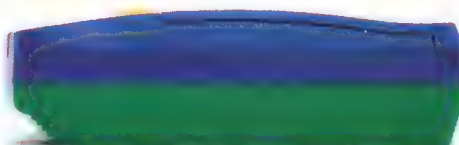
◀プレイディアのパッケージ

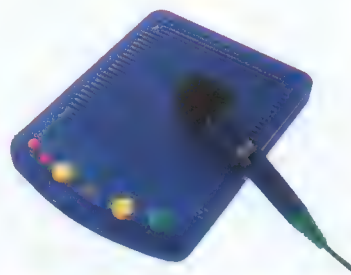
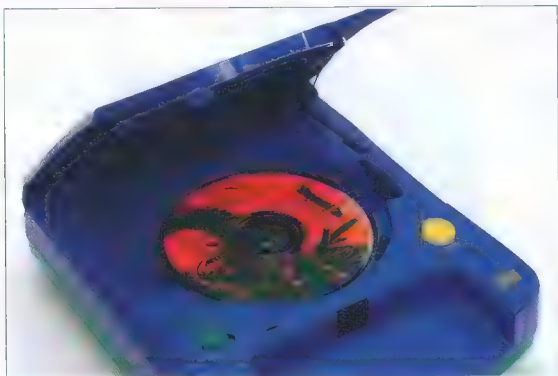
TOP VIEW

BOTTOM VIEW

FRONT VIEW

REAR VIEW

LEFT SIDE VIEW

RIGHT SIDE VIEW

ム」という言葉を避けて「QIS」という規格名称を全面に出していることからもわかる通り厳密にはゲーム機ではないが、その一方で一般的なゲーム機ものを模したコントローラーおよびCD-ROM搭載によるデザイン（意図的にゲーム機との混同を狙った側面も否定できない）により、世間ではゲーム機と誤解されていた面もあった。

前ページの解説でも述べた通り、バンダイはメディアプレイヤー市場に対し真剣に押さえる戦略を執っており、カラオケアダプターなどの専用オプションの発売も検討していた。残念ながら未発売に終わっているものの、実際に発売して欲しかったと思えるアイテムである。

▲発売前の計画にはあったものの、残念ながら未発売に終わった「カラオケアダプター」。

▲CD-ROMに比べると本体は割と大きめ。小さな子供にも認識しやすいようにボタン類は原色を使用している。

▲赤外線コントローラは本体に収納できるデザイン。コントローラの赤外線信号伝達距離はおよそ6mほどとなっている。

赤外線リモコンでかんたん操作

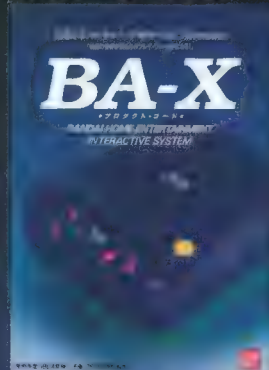
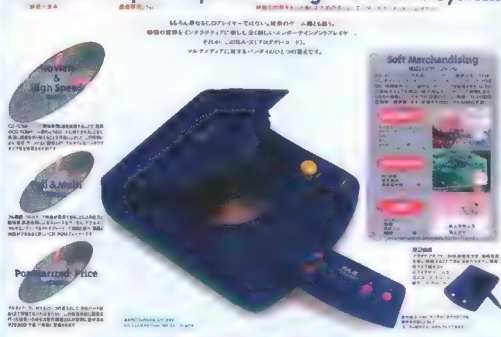
プレイディアの操作は、本体に収納されている赤外線コントローラを使用して行う。このコントローラは単4乾電池で駆動しており、押すボタンは4方向への方向指示に使う移動ボタンと決定・キャンセルに使用するA、Bボタンの6つのみを装備した極めてシンプルなもの。選択をすることだけが目的なので、他の家庭用ゲーム機のような過酷な使用を想定したものではない。操作した感覚はゲーム機のそれというよりはほとんどテレビのリモコンのような感覚だ。

対応ディスクは専用フォーマット

プレイディアで再生できるソフトはQIS規格の光ディスクか音楽CD。QISは本機のみで読み込むことを想定したCD-ROMで独自のフォーマットが使用されているため、パソコンはもちろん他のCD-ROMドライブで読むことはできないようになっている。

▲パッケージ構成物。中身は対応CD-ROMと取扱説明書のみというシンプルなもの。CDは一般的な12cmサイズを採用している。

▲パッケージ表面。サイズはCDケースを少々大きくした感じで、子供が手に取りやすいサイズ感を意識した。VHSビデオパッケージをイメージした形状となっている。

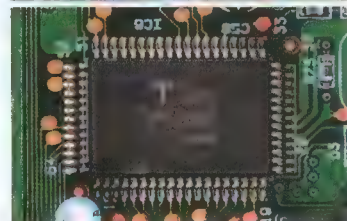
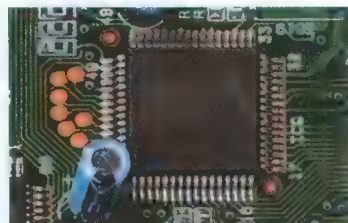
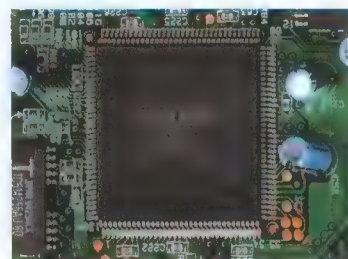
CATALOGUE

ビデオケースをイメージした装丁

QISディスクはそれ専用に用意された厚みのあるABS樹脂製のケースに収められており、材質や形状からVHSビデオテープのそれをイメージさせる。おそらく小さい子供が乱暴に取り扱うことを想定したためか、硬質な部材ではなく割れにくさに配慮したものと思われる。

封入された印刷物もインレイに差し込まれた紙ジャケットと、形ばかりの簡易的な説明書が入っている程度。動作前に細かく説明書を読んで理解させるというよりは、「CD-ROMをセットして電源を入れれば動く。メディアプレイヤーとはそういうものだ」と言わんばかりの、ほとんど説明がいらない作り方は、極力説明書を読まなくても、文字が読めない子供でも操作できるようにという送り手側の意思を感じさせるほどである。

プレイディアを活用した他方向への展開例

プレイディアの新たな活用例として企画された「エレメントボイスシリーズ」と「iQKids」の両シリーズは、差別化を目的として従来のものとは異なるそれぞれ専用のパッケージデザインが採用された。ここではそれらのパッケージを紹介する。

▲プレイディアのCPU基板。映像・音声のデコードを担当するAK8000の存在が目立つ

▲メイン制御を取りまとめるCPU、NEC製μPD78214GC(写真上)と東芝製TMP87C800F(写真下)

▲映像・音声のデコードを担当する旭化成製オーディオ/ビデオプロセッサ AK8000

プレイディアのハードウェア

CPUはNEC製μPD78214GCと、東芝製TMP87C800という組み込み型8ビットCPUを採用し、映像周りを旭化成製AK8000にて処理している。性能自体は毎秒5〜10枚のフルカラー動画再生機能に特化されたもので、いわゆる通常のゲームへの運用は一切想定されていない。メモリーもSRAM、DRAM合わせて1.25Mバイト搭載しているが、あくまで動画デコード時のバッファ用であり、ワークメモリは各CPUに組み込まれた内蔵のものを使用している。また、途中経過を記録できる補助記憶装置も用意されていないため、途中から再開するにはパスワードコンティニュー方式が採用されている。

肝心の動画再生能力だが、動画再生機能に特化したハードという割には決して褒められたものではなく、フレームレートが低いために残像が目立つ。特にアニメタイトルでこの傾向は顕著なため、動画再生専用機ならではの高品質ムービーを期待して本機を購入すると、正直がっかりする人が多かったのではないだろうか。プレイステーションやセガサターンでもタイトルによっては毎秒12〜15枚の動画再生を実現しているだけに、ここのところは正直もっと頑張って欲しいと感じてしまう。

プレイディアはQIS規格のCD-ROM以外に、音楽用CDの再生も可能である。ただし、他のゲーム機で見られるような専用のメニュー画面や映像演出の類は一切存在せず、コントローラにシルク印刷されたボタンで直接操作するという最低限の仕様であった。コンセプト自体は悪くなかった商品だけに、思い切り安価に売るか、品質向上を図って欲しかった。

▲フレームレートが低いため、動きの多い場面では残像が目立つプレイディアの動画。

▲音楽CD用の専用のメニューはなく青一色。操作は手元のコントローラのみで行う

プレイディア ソフトカタログ

PLAYDIA SOFTWARE ALL CATALOGUE

プレイディア用に発売されたソフトは全32本。本機の性能上複雑な操作を必要とするものはなく、基本的に「選択肢のあるムービー」形式のタイトルかデータベースのような性格のものがほとんどである。

ターゲットユーザーも未就学児童をコアターゲットに据えているが、プレイディアのハード特性を他方向に活用することを目的とした「エレメントボイスシリーズ」や「iQ Kids」といったシリーズも展開している。

また、CD-ROMのプレスが安価にできることから本ページで紹介した以外の配布用非売品CD-ROMとしてプレスされたタイトルがいくつかあり、メディアプレイヤーとしてのプレイディアの可能性を感じさせるものがあった。

SDガンダム大図鑑

●バンダイ ●ETC ●1994年9月23日 ●4,800円

SDガンダム10周年記念タイトル。当時展開した5つのワールドに39のシリーズを網羅したデータベースで、各シリーズに登場した505体のキャラクターをプロフィールから知ることができる。貴重なガトランダーのムービーも観ることができるのだ。

美少女戦士セーラームーンS クイズ対決!セーラーパワー結集!!

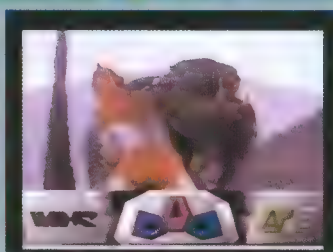
●バンダイ ●QIZ ●1994年9月23日 ●4,800円

ダイモーンたちが出題するクイズにセーラー戦士と挑戦しよう。ダイモーンクイーンと戦うには5人の妖魔を倒し、パスワードを集めねばならない。セーラー戦士は対戦する妖魔が決まっており、それぞれクイズの内容も異なっているのだ。

ドラゴンボールZ 真サイヤ人絶滅計画 地球編

●バンダイ ●AVG ●1994年9月23日 ●4,800円

同名OVAの素材を使ったコマンド選択式アドベンチャー。本作は2部作の前編にあたり、生物を死滅させるデストロンガスを巡る熱いバトルが展開する。選択肢は基本3つのルートが用意されており、選んだ選択肢にあったムービーを再生する。さらに選択肢次第で登場するキャラクターも異なる上、OVAには登場しなかったキャラも用意されているのだ。

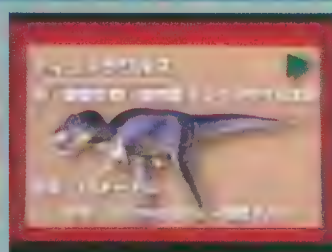
ウルトラマンパワード 怪獣撃滅作戦

アメリカ生まれのウルトラマン「パワード」となって戦うコマンド選択式対戦ゲーム。画面に表示された3つのボタンで怪獣たちと戦うのだ。動画を見てパネルが光ったら、対応したボタンを押そう。登場する怪獣は初代をモチーフにしているのだ。

ハローキティ ゆめのくにだいぼうけん

主人公のあさみちゃんが夢の国で冒険する教育ソフト。数や言葉のゲームにジャンケンやかくれんぼ、歌や図鑑などを収録し、遊んで教養が身につけられるのだ。お絵かきゲームやなぞなぞなど、ストーリーを観ながら26のゲームが楽しめる。

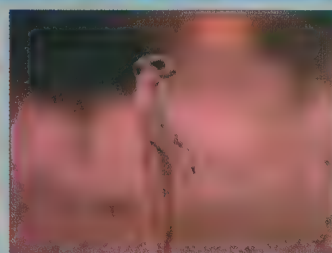
Newton museum 恐竜年代記 前編

科学雑誌「Newton」のビジュアルを使った恐竜図鑑。美しいイラストとナレーションで恐竜たちの生態が学べる。恐竜の仲間60体を学ぶ恐竜図鑑をはじめ、恐竜に関するQ&A、スライドショーでは生物の誕生から恐竜までの変遷が見られるのだ。

Newton museum 恐竜年代記 後編

「Newton」のイラストを見ながら恐竜時代を探検する教育ソフト。恐竜図鑑や用語集、博士とゆみちゃんのQ&Aにスライドショーと恐竜博士度を測るクイズが楽しめる。スライドショーは前編の続きで、恐竜が繁栄した時代から滅亡までが学べるのだ。

アクアアドベンチャー ブルーリルティー

海洋を題材とした教育ソフト。図鑑では世界の魚を特徴や50音順だけでなく地図からも検索できる。アドベンチャーは海神ポセイドンから与えられたブルーリルティー号に乗って世界の海底を探検する。選択次第でエンディングが変化するのだ。

出発! どうぶつたんけんたい

動物をテーマにした教育ソフト。動物の生態がわかる「どうぶつずかん」とジャングルを探検する「どうぶつたんけん」が楽しめる。「どうぶつたんけん」はルーレットでコマを進める形式で、止まったマスでは動物の問題が出題されるのだ。

ウルトラセブン 地球防衛作戦

ウルトラセブンのパートナーとなって宇宙人と戦うマルチメディアソフト。タイミングを合わせてボタンを押したり、次の展開をルーレットで選んだりと、さまざまな戦いが体験できるのだ。3Dダンジョンやウルトラホークの発進シミュレーションなどミニゲームも充実。

ドラゴンボールZ 真サイヤ人絶滅計画 宇宙編

P.183掲載の『真サイヤ人絶滅計画』の後編。Dr.ライチーが企むサイヤ人絶滅計画を阻止するためZ戦士が立ち上がる。作中にチャンスシーンが隠されており、ここぞと思った場面でボタンを押すと新たな物語が展開する。

のりものバンザイ!! くるま大集合!!

「のりものバンザイ!!」を教育ソフト化。ビデオに収録された映像と未収録の映像を再編集したタイトルだ。町で働く35台の車を収録した「くるま大図鑑」と、マップ内を探索し、そこで働く車を調べる「僕らの町の探検隊」の2つのモードを搭載する。

のりものバンザイ!! でんしゃ大集合!!

「のりものバンザイ!!」の素材を使ったタイトル。本作はビデオの映像に、未収録の映像を加えて再編集したもので49台の電車が登場する。のりもの博士が映像付きで紹介してくれる「でんしゃ図鑑」と「しんかんせんクイズ」が楽しめるのだ。

ガメラ THE TIME ADVENTURE

タイムパトロール隊員となってガメラの謎を追うアドベンチャーゲーム。ガメラが出現した7つの時代を旅してタイムレコーダーを入手するのが目的だ。入手したタイムレコーダーの数でエンディングが変わるマルチエンディングを採用している。

テレビシリーズ 家なき子 すずの選択

安達祐実主演のTVドラマのゲーム化作品。表示される選択肢から好きなものを選んで進めよう。選択次第でif展開が楽しめるのだ。エンディングは7種類用意されており、すずが幸せになると「お絵かき」「花輪投げ」「おみくじ」と3種類のゲームが楽しめる。

エレメントボイスシリーズ1 かないみか Wind&Breeze

バンダイ　ETC　[illegible]　[illegible]

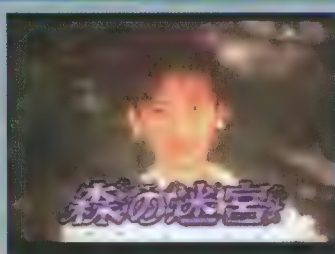
人気声優のかないみかをフィーチャーしたマルチメディアソフトで、「みかの家」を起点に2人きりのデートが楽しめる。デートの最中にスタジオに行くと新曲が聴けるのはもちろん、新曲のメイキング映像やビデオクリップも観ることもできる。

エレメントボイスシリーズ1 深見梨加 Private Step

バンダイ　ETC　[illegible]　[illegible]

声優の深見梨加をフィーチャーしたタイトル。ビデオクリップやカラオケ、アルバム紹介やデートなどのイベントが楽しめる。開始直後に星座の入力が求められ、相性が悪いと始まらないコンテンツがあったり、ゲームで対戦するなどの要素があるのだ。

エレメントボイスシリーズ1 久川綾 Forest Sways

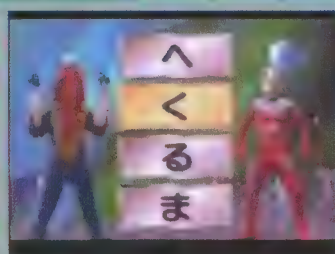
バンダイ　ETC　[illegible]　[illegible]

声優の久川綾をフィーチャーした1本。森の妖精「綾」と出会える「森の迷宮」で、4つのカラーの彼女と会話しよう。どのカラーの「綾」に何回話しかけたかでその後のイベントが変わるのだ。ビデオクリップやメイキングムービーなども楽しむことができる。

ウルトラマン アルファベットTVへようこそ

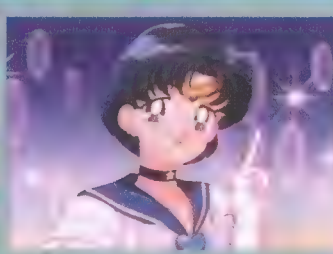
バンダイ　EDU　[illegible]　[illegible]

ウルトラマンや怪獣と英語が学べる教育ソフト。ウルトラマンやバルタン星人とイベントやゲームを楽しみながら、英語の歌や物の名前を覚えるのだ。アルファベットはもちろん、よく使う英単語が正確な発音で覚えられる。

ウルトラマン ひらがな大作戦

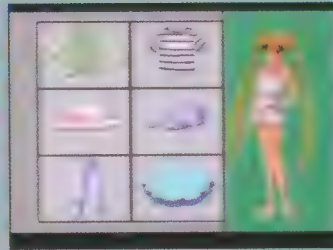
バンダイ　EDU　[illegible]　[illegible]

ウルトラ戦士とひらがなを特訓して怪獣から地球の平和を守る教育ソフト。ウルトラマンと一緒に数々のミニゲームを遊んでいると、自然にひらがなが身につくのだ。怪獣と戦って文字を覚えたり、50音の発音もマスターできる。

美少女戦士セーラームーンSuperS セーラームーンとひらがなレッスン!

バンダイ　EDU　[illegible]　[illegible]

セーラー戦士が先生となって、ひらがなを教えてくれる教育ソフト。ミニゲームは、しりとりを使った買い物ゲームに着せかえルーレット、気球ですごろくなど5種類を収録。パッケージにはカレイドムーン型の専用コントローラーが付属する。

ウルトラマン おいでよ!ウルトラ幼稚園

ウルトラ兄弟と遊んで学ぶ教育ソフト。自然と一般常識やルールが身につくように作られている。やって良いことに悪いこと、挨拶や数、色、時間など、3歳から5歳までの子どもに必要な知識が身につくほか、豊かな感受性を育むことができるのだ。

セーラームーンとはじめてのえいご

4歳から7歳までの子どもに対応した教育ソフト。セーラー戦士とミニゲームを遊んでいると自然に英語が身につくのだ。歌や物の名前が覚えられるほか、アルファベットや身の回りの単語、身体の部位に色や数、動詞や挨拶などを学ぶことができる。

ようこそ!セーラーようちえん

セーラー戦士が幼稚園の先生となって、5つの教室で楽しい授業をしてくれる教育ソフト。挨拶や生活習慣はもちろん、色や形、時計の見方や交通ルールなどを学べるのだ。ミニゲームを遊んでいると自然と知識が身につき知能アップするよう工夫されている。

超合金セレクションズ

1970年代から発売されていた「超合金」のデータベース。当時でも貴重な超合金を約90体収録する。超合金のギミックを動画で閲覧できるのが特徴で、貴重なCMも動画で観ることができる。限定品やプレミアアイテムの映像も用意されているのだ。

エレメントボイスシリーズ 白鳥由里 Rainbow Harmony

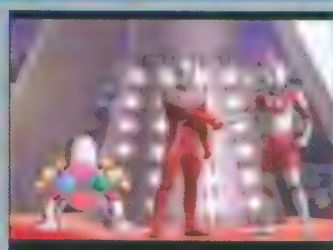
白鳥由里をフィーチャーしたマルチメディアタイトル。江戸時代にタイムスリップした彼女が主役のアドベンチャーで、お姫様や忍者などの七変化を楽しもう。クリアすると宝玉が入手でき、すべて集めれば新曲「あたらしいくつ」を聞くことができる。

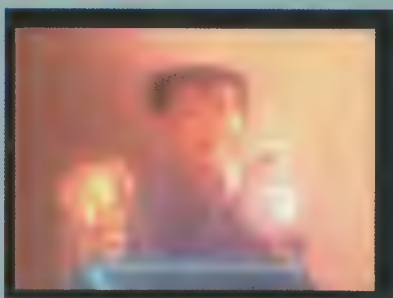
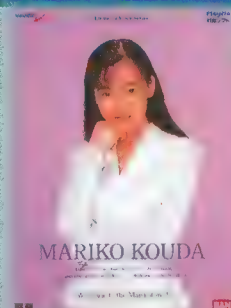
それいけ!アンパンマン ピクニックでおべんきょう

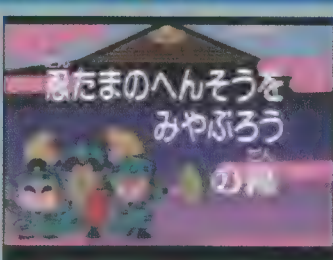
アンパンマンや仲間たちと遊びながら、自然に知的能力の向上が図れる教育ソフト。アンパンマンのお話は毎回変化するので、何度も繰り返し学ぶことができるのだ。説明書に付属したドリルのページと、ソフトと連動したカリキュラムにより効果的に学習できる。

ウルトラマン ウルトラランド すうじであそぼう

ウルトラマンと一緒に遊んで学べる教育ソフト。ウルトラ兄弟とゲームをしていると、自然と数に関する基礎知識が身につくのだ。学べるのは数字の数え方に数量、順序など。1プレイは子どもが集中できる10分から15分で終わるようになっている。

ウルトラマン 知能アップ大作戦

ウルトラ6兄弟と遊んだりゲームをしながら、考える力を伸ばし知的能力の向上を目指す教育ソフト。ウルトラマンとの特訓から2つの事件と続き、これらを解決すると3つめの事件に挑戦できる。推理力や注意力、構成力に観察力など考える力が伸ばせるのだ。

エレメントボイスシリーズ1 國府田マリ子 Welcome to the Marikotown!

ファンからマリ姉の呼び名で親しまれる人気声優・國府田マリ子の魅力を詰め込んだCD-ROM2枚組のマルチメディアタイトル。舞台となるマリコタウンでは、彼女自らが演じる「パペットショー」や、心のこもったカウンセリング、写真集などのコンテンツを収録する。本作にのみ収録されたビデオクリップも楽しめるファン必携の1本だ。

忍たま乱太郎 ぐんぐんのびる知能編

学研の協力で誕生した教育ソフト。「忍たま乱太郎」のキャラクターと遊びながら、注意して物を見る力や考える力、判断する力を養おう。物語ごとにカリキュラムが組まれており、物語の最後では校長がカリキュラムの理解度をテストするのだ。

激走戦隊カーレンジャー たたかえ!ひらがなレーサー

同名人気特撮ヒーローをモチーフにした教育ソフト。カーレンジャーたちとひらがなを学習しよう。ゲームはステージ別に分かれており、子どものレベルに合わせ、50音や物の名前、言葉の構成をクロスワードやしりとりで段階的に学ぶことができる。

TV JACK
ハード&ソフト大研究

8

解説 TV JACK：バンダイの運命を変えた製品

COMMENTARY OF BANDAI GAME MACHINE #8

空前のポンテニスブームの中生まれたTV JACK1000

1975年9月にエポック社から日本で初めて家庭用ゲーム機『テレビテニス』が発売されて以降、空前のテニスゲームブームが訪れた。テニスといっても実際のスポーツのテニスとは似ても似つかぬ、真っ黒な画面にラインと2つの白い棒（これがラケットを表している）が表示され、2人のプレイヤーが落とさないようにボールを反射させるだけという単純なゲームである。原点は米アタリが開発したアーケードゲーム『ポン』から来ており、以後本書では同種のゲームの総称として「ポンテニス」と記述する。

1977年にアーケードゲーム『スペースインベーダー』が登場するまで、ゲームといえばポンテニスやその亜種（ブロック崩しもポンテニスの延長線上に生まれた）を指しており、当時発売されていた同種のゲーム機は日本国内だけで100機種を超えていたほどであった。

この頃はまだCPUやプログラムという概念がなく論理回路の組み合わせで実装していたため初期のポンテニスは電子機器メーカーや家電メーカーが主に発売、なんとシャープやナショナルなども発売していたほどである。ゲーム機とはいえ、当時はオモチャというよりはむしろテレビに接続する家電に近いカテゴリと認識されていたといえる。そんな「テレビに接続する遊び」という新しい分野に玩具メーカーが着目、その可能性を見出して次々に参入した。ちなみに任天堂も1977年6月に「テレビゲーム6」と「テレビゲーム15」を発売している。

バンダイが家庭用ゲーム機事業に参入したのもちょうどこの頃で、第1号製品である「TV JACK1000」の発売は任天堂に遅れることわずか1ヶ月、1977年7月のことであった。開発は科学技

▲タモリがイメージキャラクターとなったTV JACKのパンフレット。「テレビを乗っとれ」のキャッチコピーが攻撃的で力強い

術研究所が行っており、「テニス」「ホッケー」「スカッシュ」「プラクテス」の4種類のゲームを内蔵、カラー表示で価格は9,800円という1万円を割る設定だった。当時の他社類似製品に比べてコストパフォーマンスがよくTV JACK 1000の販売は好調に推移、同年の秋には後続機を発売することとなった。

ポンテニスはゲームのルールが単純な上に回路設計者はゲーム制作の専門家ではないため、内容は代り映えしない割に「テニスだけじゃなくサッカーやバスケも入っています」といった、見かけ上の内蔵ゲームの多さ（中にはラケットの長さやスピードの違いだけで別ゲームとしてカウントする例も）で勝負するケースが多かった。しかしバンダイは「コントローラを4つ装備してダブルスが遊べる」「パドルを廃してアナログスティックで自由に方向にラケットを動かせる」など商品ごとに明確な差別化を行ったことで、ポンテニスの分野では後発組でありながら類似製品らとは抜きん出て一定の存在感を示すまでになったのである。

アドオン5000から以後、本格的な独自設計路線へ

TV JACKシリーズは主要LSIにゼネラル・インスツルメンツのAY-3-8600-1を使用しており、内蔵ゲームの内容は同一のチップを使用していた他社製品と全く同じものであった。そのため前項で述べたようにゲーム内容以外の部分で差別化を図っていたのだが、大きなターニングポイントとなったのがTV JACKアドオン5000である。LSI自体をカートリッジに分離して必要に応じて好きなカートリッジを買い足せば、丸々別の本体を買うよりも割安で手に入る上に、本体自体の商品寿命も延びると考えたのである。この考え方は現代のソフト交換を前提とした家庭用ゲーム機とまったく同じであり、ソフト開発がハードから分離されるきっかけとなった。

さらにTV JACKシリーズ最後のモデルとなったスーパービジョン8000はCPUとメモリ、VDPを搭載した完全なコンピューターそのものであり、ソフト開発から回路設計という工程を省くことに成功した。コンピューターであるということは、必要なインターフェースさえ備えていれば自在に拡張できるという意味であり、ソフトの自由度も従来のTV JACKシリーズとはまったく次元の異なるものであった。そもそも、アドオン5000のスペックでは実現できずにお蔵入りになったインベーダーゲームを開発できるスペックを欲したというのが直接の経緯であり、ポンテニス一辺倒だった旧来のアーキテクチャと決別して『インベーダー』が次の家庭用ゲーム機のキラーコンテンツとなることを予見したバンダイは実に先見の明があったと見るべきだろう。

あまりにも先進的すぎて高額になってしまったことと、商品コンセプトが小売店やユーザーに伝えきれなかったために商業的には失敗したものの、スーパービジョン8000が指し示したビジョンと、その後のゲーム機に与えた影響は決して小さなものではなかったといえる。

なお、本機で搭載したカールケーブルで接続されたコントローラーやテンキー、ディスク形状のパッドなど後にマテルから発売されたインテレビジョンと相似点が多く、訴訟にまで発展している。そのインテレビジョンの日本での発売元がバンダイというのも奇妙な縁といえるのではないだろうか。

▲スーパービジョン8000の正面。アドオン5000からはミッシングリンクばりに一気に進化を果たしている。

ソフトを交換して別のゲームが楽しめる！　新機軸のTV JACK

VIDEO MATE TV JACK アドオン5000

バンダイ　1978年　19,800円

ソフト交換型ゲーム機の先祖

TV JACKアドオン5000はバンダイが初めて発売したソフト交換型ゲーム機である。厳密には従来のTV JACKに使用されたゲーム用LSIをカートリッジ形状にして別売りしたものであり、カートリッジ内にはROMは入っていない上、本体側にもCPUやメモリは搭載されていない。性能アップが目的というよりは、むしろ高額化が進むTV JACKシリーズの価格を下げるための方策であった。

入力デバイスとして着脱可能なアナログスティック付きコントローラを2個備えており、また将来の汎用入力用として本体にテンキーも設けられた。しかし実際に発売されたソフトでテンキーを使用するものはなく、最後まで使わずじまいであった。

TV JACKアドオン5000仕様

型番	TV JACK MODEL5000
CPU	なし
メモリ	なし
電源/消費電力	ACアダプター DC11V / 約3W
外形寸法/質量	450(W)×185(D)×80(H) mm　約1.5kg
付属品	ゲーム·テレビ切り替えスイッチボックス、TV接続線、ACアダプター、取扱説明書

▲TV JACKアドオン5000のパッケージ

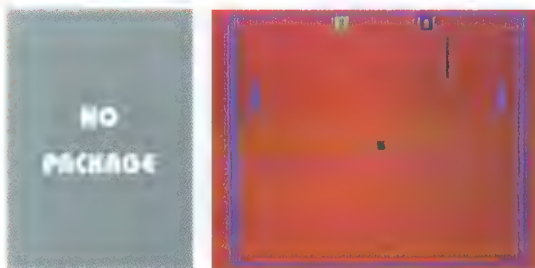
TV JACKアドオン5000には本体カラーが茶色の初期型と青の後期型の2種類が存在する。本体カラーのほか、同梱ソフトの違いやカートリッジのイジェクトボタン廃止など細部に変更が加えられているものの、基本性能は同一なためソフトは初期型、後期型の区別なく共通して利用することができる。

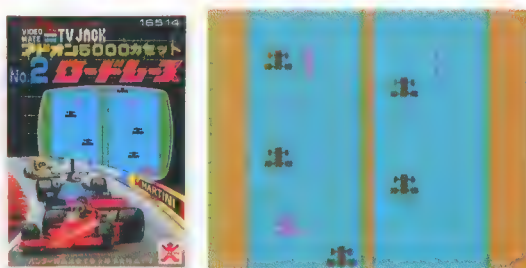
対応ソフトは全部で4タイトル

TV JACKアドオン5000用ソフトは全部で4タイトル発売された。初期型には『ボールゲーム』と『ロードレース』が、後期型には『ボールゲーム』と『ブロック10』がそれぞれ同梱されており、それ以外は各3,980円（『スタントサイクル』のみ4,980円）で別途買い求める必要があった。

▲TV JACKアドオン5000のパッケージ。『ボールゲーム』のみ単品売りされていないのでパッケージは存在しない。

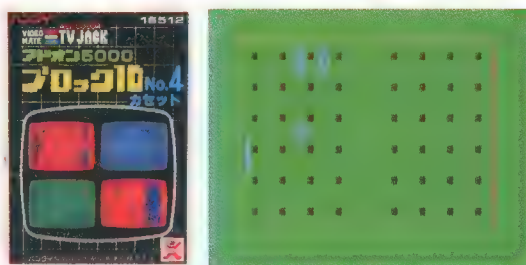
広告には『インベーダー』と『サブマリン』の2タイトルがラインナップされており実際に開発は進んでいたらしいが、アドオン5000のスペックでは再現は難しく、実際に発売されずにお蔵入りとなっている。ちなみにこの2タイトルはP.194のスーパービジョン8000用ソフトとして発売された。

No.1 ボールゲーム

初期型、後期型両方に付属しているポンテニスゲーム。従来のTV JACKシリーズに内蔵されているものと同じ。

No.2 ロードレース

トップビュータイプの縦スクロールレースゲーム。ライバルカーは個別に動くことはなく路上に固定されている。

No.3 スタントサイクル

プレイヤーはスタントマンとなり、ライディングアクションを決めるゲーム。「モトクロス」や「ドラックレース」など4種のゲームが楽しめる。

No.4 ブロック10

ブロック崩し風ゲームが10種類入ったソフト。画面の左側にラケットがある点が特徴だ。

未来のコンピュータを見据えた高性能ゲーム機

TV JACK スーパービジョン8000

バンダイ　1978年12月　59,800円

TV JACKとはまったくの別物

スーパービジョン8000はバンダイが発売した家庭用ゲーム機である。名前こそTV JACKを冠しているものの、それまでの機種とはまったく異なる設計思想で開発されており、CPUとVDP、I/O、音源チップまで搭載した、れっきとしたコンピュータである。

バンダイはスーパービジョン8000の本体を「コンポーネント」と称しており、本機を核にしてテレビやオーディオを接続するデジタル家電的な構想を描いていた。本体デザインやパッケージもシックでスタイリッシュなものとなり、従来の家庭用ゲーム機とは一線を画す製品であるという同社の意気込みの表れといえる。性能面においても当時の家庭用ゲーム機としてはオーバースペック気味であり、ゲームに特化したというよりは汎用性を重視した設計となっている。

しかし、そのために価格は59 ,800円とかなり高額になってしまい、まだゲームが子供のオモチャと認識されていた当時において致命的であった。残念ながら1モデル限りで終焉することとなる。

スーパービジョン8000仕様

CPU	NEC 8ビットプロセッサD780C(ザイログ Z80互換)　3.58MHz
メモリ	メインRAM：1Kバイト
グラフィック	Ami S68047P(モトローラ MC6847互換) 解像度　256×192ドット 発色数　最大16色
サウンド	ゼネラルインスツルメンツ AY-3-8910 PSG3チャンネル+1ノイズ発生器
電源/消費電力	ACアダプター DC9V / 約8W
外形寸法/質量	300(W)×300(D)×120(H) mm　約1.5kg
付属品	ゲーム·テレビ切り替えスイッチボックス、TV接続線、ACアダプター、取扱説明書

▲スーパービジョン8000のパッケージ。

対応ソフトは全部で7タイトル

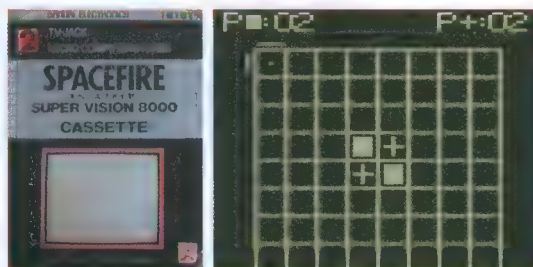
スーパービジョン8000用ソフトは本体付属の『ミサイルベーダー』を含めて全7タイトル。ソフトの価格は7,500円から9,800円と、本体同様こちらも高額な価格設定になっており、ハード普及の上で大きな足かせになっていた。

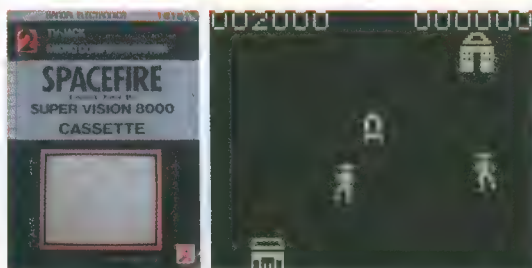
No.1 ミサイルベーダー

いわゆる『スペースインベーダー』クローンだが、家庭用ゲーム機では初移植と思われる。細かな違いはあるものの、雰囲気をうまく再現した良移植。

No.2 スペースファイア

アタリの『スター・ウォーズ』を彷彿させる3D視点のシューティングゲーム。ビームの残弾は50発で、撃破したときの距離で得点が変化する。

No.3 オセロ

ツクダオリジナルから許諾を得た正真正銘のオセロゲーム。1人と2人プレイから選ぶことができ、1人プレイ時はコンピュータの強さも選択できる。

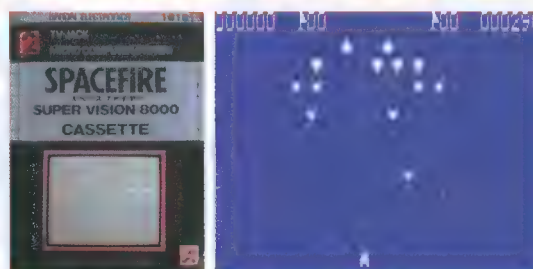
No.4 ガンプロフェッショナル

2人のガンマンをそれぞれ操作して互いに相手を撃ち合う対戦型シューティングゲーム。弾丸には限りがあり、なくなったら各々の小屋で補充できる。

No.5 パクパクバード

プレイヤーはパクパクバードを操作して、制限時間内に周囲の虫を食べるというゲーム。虫は4種類あり、種類によって得点が異なる。

No.6 サブマリン

海上の洋上艦から爆雷を投下して潜水艦を撃沈することが目的。爆雷の落下速度と潜水艦の移動速度をイメージしつつ先読みで投下するのがコツ。

No.7 ビームギャラクシアン

いわゆる『ギャラクシアン』。上記の『ミサイルベーダー』同様、家庭用ゲーム機初移植でありながらキャラクターの動きも良好で完成度は高い。

バンダイ初の据え置き型家庭用ゲーム機

VIDEO MATE TV JACK1000

バンダイ　1977年7月　9,800円　※後期型は1977年9月発売

▲TV JACK1000のパッケージ

▲TV JACK1000（後期型）のパッケージ

内容はシンプルなポンテニス

バンダイが初めて発売した記念すべき家庭用ゲーム機第1号がTV JACK 1000である。本体色が黒の初期型と白の後期型の2種類が発売されており、後期型では別売りのACアダプターが同梱されている。なお、本機は単2乾電池6本でも駆動するため、ACアダプターは必ずしも必要ではない。

ゲームは「テニス」「ホッケー」「スカッシュ」「プラクテス」の4種類が内蔵されており、スイッチでラケットの大きさを選択できる。

TV JACK1000仕様

型番	TV.JACK MODEL1000
CPU	なし
メモリ	なし
電源/消費電力	ACアダプター DC9V / 約0.7W
外形寸法/質量	320(W)×175(D)×65(H) mm　約700g
付属品	ゲーム・テレビ切り替えスイッチボックス、TV接続線、ACアダプター（後期型のみ）、取扱説明書

パドルを4つ装備してダブルスで遊べるようになった

VIDEO MATE TV JACK1200

バンダイ　1977年10月　12,800円

▲TV JACK1200のパッケージ。

本体に直付けのパドル2個に加えて外付けのパドルを2個追加したことによりダブルスができるようになったのが1200の大きな特徴。

ゲームは「テニス」「ホッケー」「スカッシュ」「プラクテス」の4種類が内蔵。左側のパドルをロボットに自動操縦させることで1人でも遊ぶことができる。

TV JACK1200仕様

型番	TV.JACK MODEL1200
CPU・メモリ	なし
電源/消費電力	ACアダプター DC9V / 約0.7W
外形寸法/質量	320(W)×180(D)×66(H) mm　約1.5kg
付属品	ゲーム・テレビ切り替えスイッチボックス、TV接続線、ACアダプター、取扱説明書

アナログジョイスティックで自在な移動が可能になった

VIDEO MATE TV JACK1500

バンダイ　1977年10月　16,000円

▲TV JACK1500のパッケージ。

アナログレバー+1ボタンを備えたジョイスティックにより、自由な方向へラケットが移動できるようになった。

「テニス」「ホッケー」「サッカー」「スカッシュ」「スカッシュプラクティス」「グリットボール」「バスケットボール」「バスケットプラクティス」の8種類を内蔵している。

TV JACK1500仕様

型番	TV.JACK MODEL1500
CPU・メモリ	なし
電源/消費電力	ACアダプター DC9V / 約1W
外形寸法/質量	400(W)×145(D)×75(H) mm　約1.5kg
付属品	ゲーム・テレビ切り替えスイッチボックス、TV接続線、ACアダプター、取扱説明書

ポンテニスではない、オリジナル対戦型シューティングゲーム

VIDEO MATE TV JACK2500

バンダイ　1977年10月　29,000円

▲TV JACK2500のパッケージ。

パドルで操作してショットボタンで弾を発射、相手を撃破する対戦型シューティングゲームを4種×難易度各5段階の20ゲームを内蔵している。

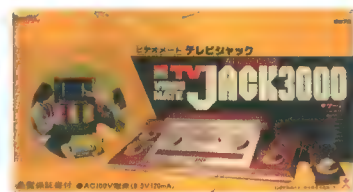
従来のLSIを流用していない新規開発タイトルとなったため、これまでのTV JACKシリーズに比べて高額な価格設定となった。

TV JACK2500仕様

型番	TV.JACK MODEL2500
CPU・メモリ	なし
電源/消費電力	ACアダプター DC9V / 約2.7W
外形寸法/質量	440(W)×220(D)×100(H) mm　約1.2kg
付属品	ゲーム・テレビ切り替えスイッチボックス、TV接続線、ACアダプター、取扱説明書

値段も本体サイズも最大級!　レースゲームも楽しめる

VIDEO MATE TV JACK3000

バンダイ　1977年7月　38,000円

▲TV JACK3000のパッケージ

初期TV JACKシリーズの最上位機種。最大4人プレイのポンテニスタイプテニスとホッケーのほかに縦スクロールのレースゲームを内蔵、ホッケーとテニスでは左側コントローラをロボット（自動操縦）に設定することで1人でも遊べるようになった。

TV JACK3000仕様

型番	TV.JACK MODEL3000
CPU・メモリ	なし
電源/消費電力	ACアダプター DC9.5V / 約1.2W
外形寸法/質量	500(W)×255(D)×100(H) mm　約1.5kg
付属品	ゲーム・テレビ切り替えスイッチボックス、TV接続線、ACアダプター、取扱説明書

CHAPTER 7 BANDAI LSI GAME

バンダイLSIゲーム大研究

解説 LSIゲーム：遊び心あふれる名作・珍作の数々

COMMENTARY OF BANDAI GAME MACHINE #9

後発の任天堂が液晶を武器に、業界の巨人へとのし上がった

LSIゲーム（電子ゲーム）とは大規模集積回路を用いて作られたエレクトロニクス玩具の総称で、さまざまな種類の製品が存在する。1970年代後半あたりから複数の玩具メーカーから電子回路を使ったゲーム機を発売、バンダイも1978年にLEDを表示素子に利用したLCDゲーム『ベースボール』を発売し、同分野に参入する。初期はLEDによるランプでボールやキャラクターの位置を示す程度の原始的なものだったが、AV機器や自動車のインパネなどに使用されるFL管を使ったものが登場、一気に表現力が向上したことからLSIゲームが新しいジャンルの遊びとして次第に認知されていった。

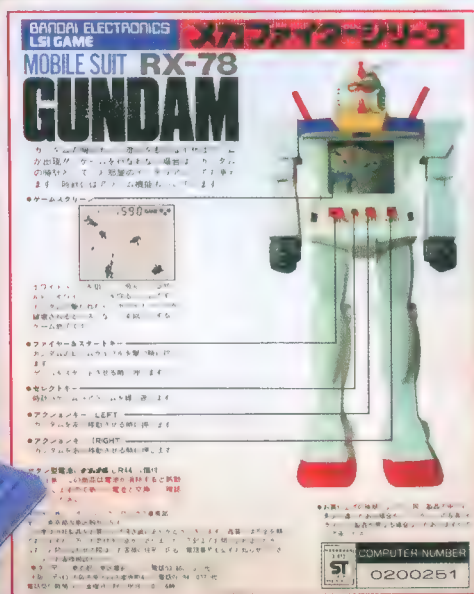
ここで大きな時代の潮流を作ったのが任天堂のゲーム&ウオッチであった。LSIゲームの世界では後発だった同社が考案したのは「スーツのポケットに入るビジネスマン向きのゲーム」であった。開発者はかの横井軍平で、電卓競争で設備を過剰投資していたシャープの液晶を応用、時計としても使えてボタン電池で半年以上持つという驚異的な燃費を実現した。ゲーム&ウオッチは当初想定していなかった小学生にヒット。全国で学校に持ち込む事案が跡を絶たず、社会現象にまで発展する事態となった。当然、任天堂に続けとばかりに既存のLSIゲームを作っていたメーカーは液晶の買い付けに走り、一躍巨大市場へと急成長したのである。

バンダイも各社の例に漏れず、任天堂に追いつけ追い越せとさまざまなコンセプトのLSIゲームをリリース、その発売ラインナップはなんと260タイトルを超える数をわずか数年の間に発売している。

玩具メーカーらしいユニークな発想のバンダイ製品

バンダイのLSIゲームラインナップの特徴は、ありきたりな単純ルールの電子ゲームを作るだけではなく、自社の得意なキャラクターとのコラボレーションやギミック、システムの趣向で楽しませる点にある。

ずばりガンダムの形をしたLSIゲーム「メカファイターシリーズ」など、単純に考えればゲームとしては遊びやすいものではない。しかし、「趣向として楽しませる」という玩具のツボを付いた商品であり、こういった発想が出てくるところこそバンダイの真骨頂だと思う。折りたたみ式の対戦ゲーム機「LCD ダブルプレイ」や、液晶パネルを3枚重ねて複数のステージ演出を表現した「トリプルビジョン」、筐体の中に実際にジオラマを設置して空中戦のリアリティを表現した「3Dジオラマゲーム」など、ゲームをあくまで2次元的にか捉えられないゲーム屋の発想とは根本的に異なる、手に持って立体的に楽しませる考え方はやはり玩具メーカーの血ではないかと思う。

もちろんバンダイ以外にも玩具メーカーはあり、それらの会社もLSIゲームを発売しているわけだが、発想力の豊かさというか、思考の層の厚さが一枚も二枚も上手なのはさすがバンダイだと感嘆することしきりである。

現代も続くバンダイのLSIゲーム事業

バンダイは1980年代のLSIゲームブームが一巡した後もエレクトロニクス玩具事業は継続しており、中でも象徴的な出来事といえば1996年末に発売した「たまごっち」だろう。第一次ブームのときには4 ,000万個も販売したとされ、これの影響でバンダイのみならず市場全体でキーチェーン型液晶ゲーム機自体も復権、社会問題化するまでになった。ブームが落ち着いてからもキャラクタービジネスやコラボレーションは今も続いており、バンダイを代表する顔のひとつとなっている。

また、たまごっちからの派生アイデアとして1997年に生まれた「デジタルモンスター」も男児を中心に熱狂的な支持を受け、さまざまなハードへの各種ゲームはもちろんTVアニメも展開、現在もなお新商品が発売されている息の長いコンテンツとなっている。

◀今どの商品展開が続いているだけでも凄いが、コラボレーションの手法が楽しい「エヴァっち」

バンダイのゲームの歴史はまさにここから始まった!

LSIゲーム時代の夜明け

バンダイが初めてLSIゲームを発売したのは1978年のベースボール。この頃は表示素子に赤色LEDを使っており、単純なLEDの点灯でボールの軌跡などを表現していた。当然細かい動きを表現することはできず、ゲームとして遊ぶ側にも想像力が求められる時代であった。FL管が搭載されるまではしばらくLEDを使用したゲームが続くこととなる。

エルピット

バンダイが初めて発売したLSIゲームシリーズ。進塁を表現するために小さな人形を盤面に挿して表現した。

エレクトロニクス ベースボール

エレクトロニクス ベースボール

サッカー

LSI ポータブルゲーム

しばらく野球ゲームが続いていたが、次第にLEDをそれ以外の遊びに応用したさまざまなルールのゲームを開発するようになる。

ベースボール
1978年　5,980円

LSIベースボール
5,980円

スーパーベースボール

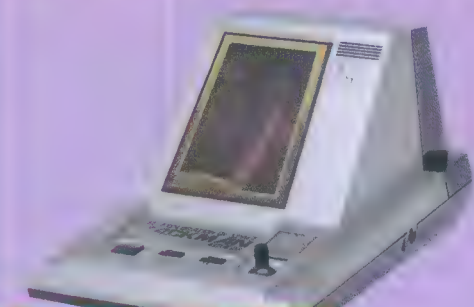
COMBAT
コンバット
サブマリン
チャンピオンレーサー
ミサイルベーダー
ゴルフコンペ
MRサブアタック
MR SPACE FIRE
MRスペースファイヤー
プロボウラー

ソフトを交換して別のゲームが楽しめる！　新機軸のTV JACK

FL管ゲームの登場

FL管とは蛍光表示管のことで、家電製品のインジケーターや自動車の操作パネル、時計や小型電気製品の文字表示などに幅広く使われている部品。消費電力が大きいものの、LEDよりも精細な表示が可能な上にある程度のカラー表示も可能なことからLSIゲームにもよく使われていた。青白い光が目に心地いい表示素子といえるだろう。

FL ポータブルゲーム

FL管を使用した初期の製品。消費電力が大きいため単2乾電池を使ったものが多く、持ち運ばずにテーブルに置いて遊ぶことを想定した。

FL 宇宙探検隊ザックマン

FL 機動戦士ガンダム

FL Uボート大作戦

FL クレイジークライミング

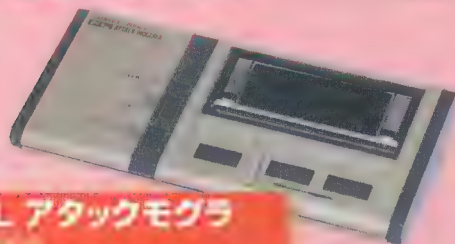
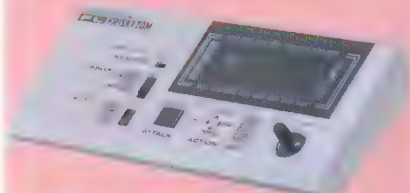
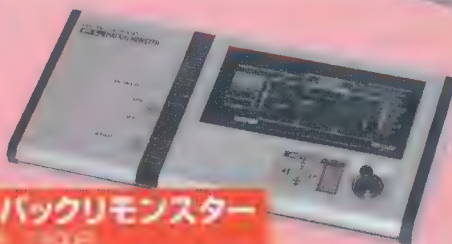
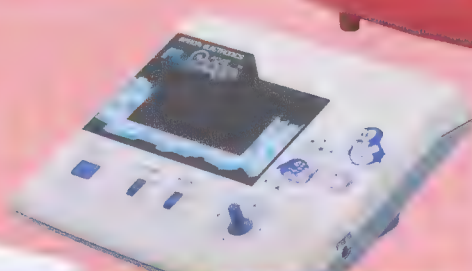
海外でも発売されたバンダイのLSIゲーム

バンダイのLSIゲームは海外でも発売され、好評を博していた。販売地域の事情で、内容は同じでも文字やデザインが微妙に違っていたりするため、見比べてみると面白いかも。

VAMPIRE

GALAXIAN

FLシリーズ

ぐっとコンパクトに、スタイリッシュになったFL管を使ったゲームの主力シリーズ。
『ペアマッチ』の特異なデザインは印象に残っている人も多いのでは?

ダブルプレイ

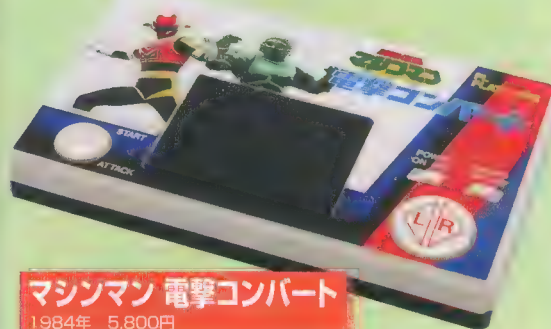
向かい合わせに表示画面がついており、2人で対戦できるようになったLSIゲーム。2人で遊ぶと盛り上がる!

FL 燃えよガンダム [illegible]
[illegible]

北斗の拳 北斗VS南斗 対決5
1985年 8,800円

CATALOGUE

FL フラットタイプ

FL管を使用していながら、液晶並みの小型化を実現したモデル。さすがに重量はあるものの、カラー表示なのが嬉しい。

マシンマン 電撃コンバート
1984年 5,800円

3D ジオラマゲーム

スクリーン内に実際にジオラマが作り込まれており、覗き込むと実際に上空を飛行しているような気分になれる。

スペース ハリケーン
1985年

テーブルタイプ

名前の通り、アーケードのテーブル筐体を模したデザインのFL管ゲーム。決して遊びやすくはないが、雰囲気を楽しむことができる。

GOGO
科学戦隊ダイナマン

キン肉マン
対決悪魔超人

ツタンカーム
1983年　4,980円

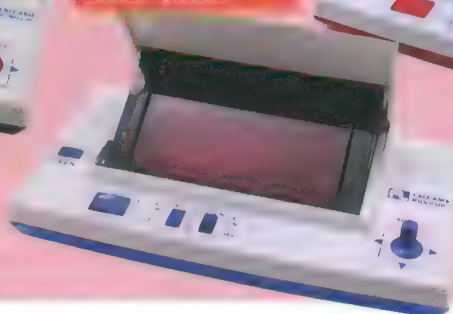
闘魂柔王丸
プラレス3四郎
6,800円

戦え!RX-78ガンダム
1984年　4,980円

FL プッシュアップ

蓋がついており、折りたたむことができるFL管ゲーム。開いた状態では蓋がひさしになるため画面が見やすいのもポイント。

きてよ
パーマン
1983年　6,800円

ウルトラマン 怪獣大決戦
1983年　6,800円

どこでもドラヤキ
ドラえもん
1983年　6,800円

オリジナリティあふれるバンダイならではのLCDゲーム大集合

液晶がLSIゲームを変えた

任天堂が初めて記録的ヒットを飛ばしたゲーム&ウオッチ。業界最後発だった同社が起こしたイノベーションは表示素子に液晶を使用したことであった。日光の下でも良好な視認性、半年にもおよぶ電池寿命、本体サイズの大幅な小型化と、ヒットの要因は枚挙にいとまがない。当然他社もこの流れに追従し、以後はほぼ液晶に置き換わることになった。

LCD ゲームデジタル

任天堂の後を追う形で液晶に参入して発売したシリーズ。一捻り二捻りもある設定やゲームデザインにファンも多い。

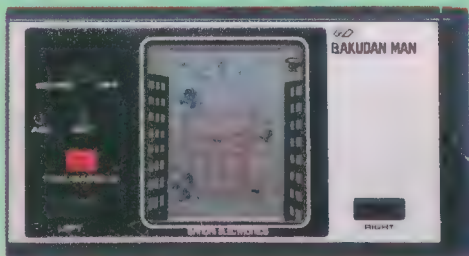
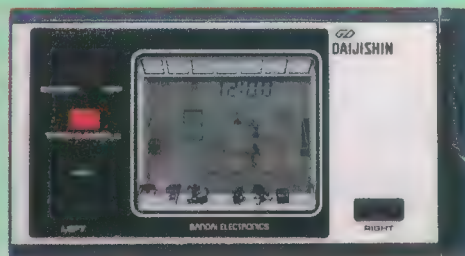
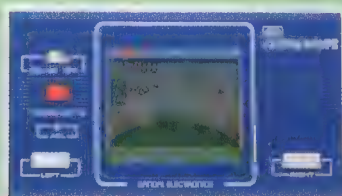
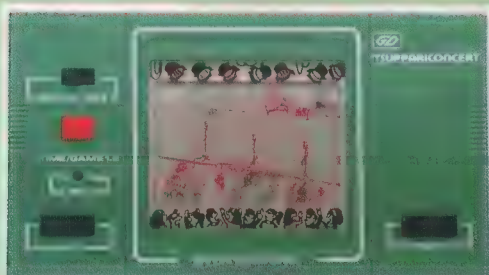
クレイジーカラス
1981年

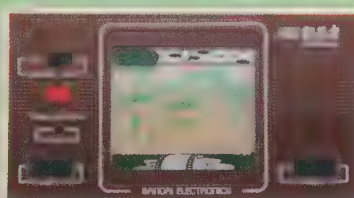
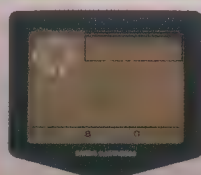
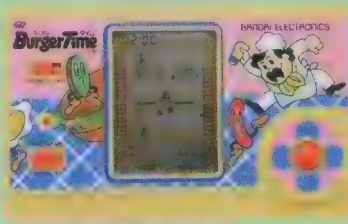
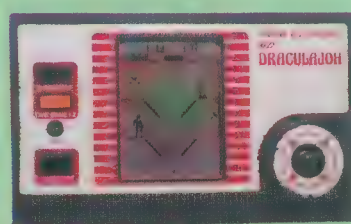
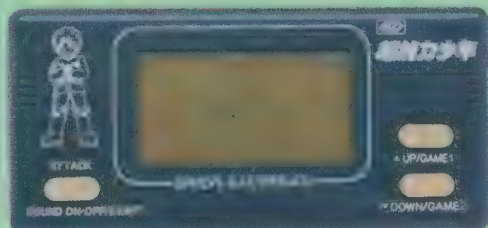
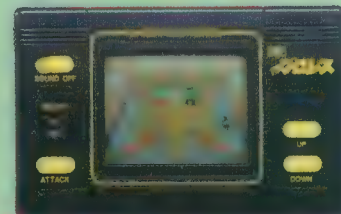
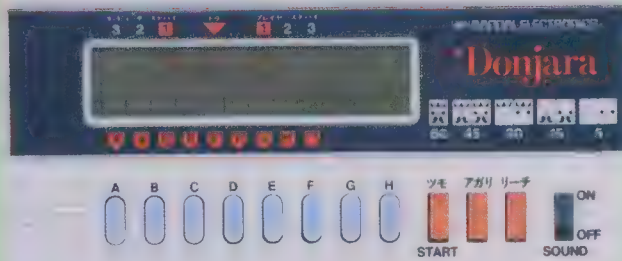
サーキットチャンピオン

マッシー倉本のチャレンジゴルフ

オットセイランド
1981年 4,800円

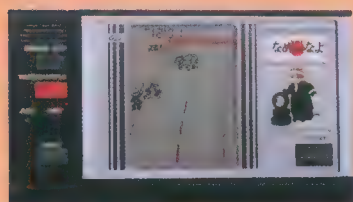
クロスハイウェイ
1981年 4,800円

ツッパリカラス
1981年 4,800円

バクダンマン
1981年 4,800円

大地震
1981年 4,800円

CHAPTER 9 LSI GAME HARDWARE

ノストラダムスの大予言
パンクギャング
ハンバーガーショップ
ツッパリコンサート
ドクターデンタル
ひょうきん教室
影忍者
ラッシュアワー
DAIJISHIN
大地震
ラスベガス
BOXING
ボクシング
BASEBALL
ベースボール
ペンゴ

LCD ゲームデジタル キャラクターシリーズ

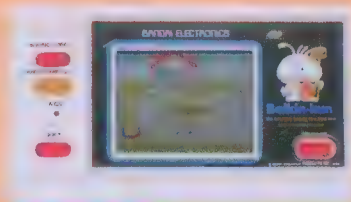
ゲームデジタルでもキャラクター版権モノに特化したシリーズ。人気アニメやキャラクターが次々にゲーム化され、ファンを喜ばせた。

モビルスーツガンダム

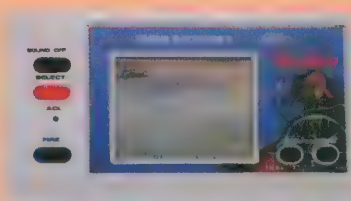
うる星やつら

じゃりン子チエ

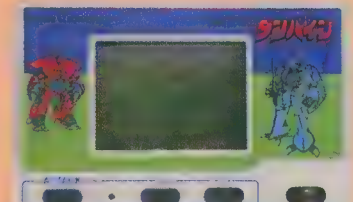
タケちゃんマン

ダッシュ勝平

なめんなよ

バイキン君

パタリロ

ペンちゃん

わが青春のアルカディア

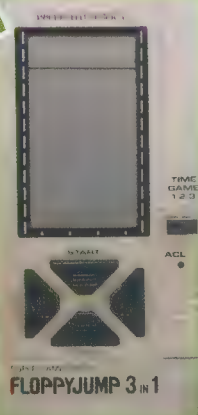
宇宙戦艦ヤマト 完結編

聖戦士ダンバイン

松田聖子のパーマサロン

パソコンタイプ

本体がパソコンの形をしたユニークなLCDゲーム機。ゲームの操作はもちろんキーボードを使って行う。

スーパーゲームデジタル

1台に3つのゲームが入っているお得なLCDゲーム機。

トリプルビジョン

液晶パネルが3枚重なっており、蓋を開け締めすることで複数の画面のゲームが楽しめる。

テクトロン

電子キットやラジオにもなるというユニークなコンセプトのLCDゲーム機。No.1は前代未聞のエッチなLSIゲームだ。

LCD ソーラーパワー

太陽電池で駆動するため電池が不要なLCDゲーム。電池代に悩む子どもたちの絶大な支持を得た。

激戦Uボート

恐怖の無人島

大脱走

謎のピラミッド

天国と地獄

謎の沈没船

LCD ソーラーパワー ダブルパネル

2枚の液晶パネルが重なっており、2種類のシーンで構成されたゲームが遊べるソーラーパワー。

メカファイターシリーズ

ガンダムの胸部パネルを開けるとLSIゲームが遊べるという珍しいコンセプトの商品。

モビルスーツ RX-78ガンダム
[illegible]

変身ロボシリーズ

上のメカファイターシリーズとコンセプトは同一だが、こちらはオリジナルロボット。

アルガス
[illegible]

ヤングアダルト

マージャンやパチンコなど、大人向けの題材をフィーチャーした対象年齢が高めのシリーズ。

ダブルフリッパーピンボール
5,500円

プロゴルフ
1984年 6,500円

パーフェクト麻雀
[illegible]

パーフェクトパチンコ
[illegible]

LCD ダブルプレイ

液晶画面を起こすと2人で対戦できる2人プレイを重視したシリーズ。

ペンギンランド
[illegible]

ジャングルパニック アミダヘビ
[illegible]

ポリス&ギャング
[illegible]

伊賀対甲賀
1984年 6,000円

マジックパネル

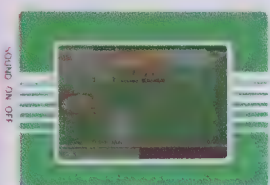
液晶の後ろにカラーフィルムを置くことで擬似的に色がついているように見せていたシリーズ。

戦え!ラーメンマン

夢戦士ウイングマン 必殺デルタエンド

キン肉マンIII 黄金のマスク

その他LSIゲーム

特定のシリーズ名がつけられていないその他のLSIゲーム。尖ったアイデアのタイトルが多数存在した。

ジャンピングタイプ

スローイングタイプ

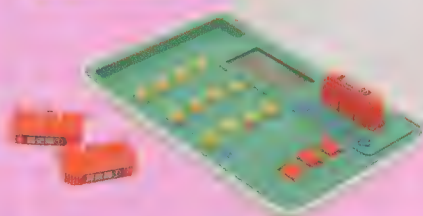
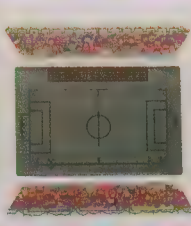
ランニングタイプ

チャレンジ5

デジカセBセット

デジカセAセット

クイズ面白ゼミナール
Wレーシング
おでかけパッツイ
北斗の拳 鮮烈!北斗神拳
こっちむいてタマ!
キャプテン翼 No1ストライカー
ハイパースキー
プロボウリング
キャプテン翼 燃えよ!ドライブシュート
ワニワニパニック
テニスファン サーティーラブ
パワーフィッシング

CHAPTER 10 INDEX OF BANDAI GAME SOFTWARE

バンダイ ゲームソフト総索引

10

気になるタイトルをすぐに見つけられるソフトウェアインデックス

歴代バンダイゲーム機 ゲームソフト50音順索引

本項ではバンダイゲーム機の50音順索引を掲載した。本書で紹介しているタイトルにはページ数が記してあるので、探したいタイトルがある際にぜひ活用して欲しい。

ワンダースワン

インテレビジョン

CHAPTER 10 INDEX SOFTWARE

アルカディア

光速船

RX-78

ピピンアットマーク

プレイディア

LSIゲーム

CHAPTER 10
INDEX
SOFTWARE

CHAPTER 10

INDEX

SOFTWARE

INTELLIVISION

ARCADIA

RX-78

GUNDAM

PiP
P!N

Playdia

WonderSwan

パーフェクトカタログ恒例、当時のゲーム業界を取り巻く世相・背景も含めて
バンダイゲーム機の全モデル&ソフトを写真・索引付きで掲載!!

9784867171851

1929476024008

ISBN978-4-86717-185-1

C9476 ¥2400E

定価◎ 本体2,400円 +税
雑誌 62913-26

発行日／2021年6月24日
発売元／（株）ジーウォーク

TV JACK / INTELLIVISION / ARCADIA / VECTREX / RX-78 / PIPPIN ATMARK / PLAYDIA / WONDER SWAN
バンダイゲーム機
パーフェクトカタログ
BANDAI GAME CONSOLE PERFECT CATALOGUE
G-MOOK 224
前田尋之・監修
Supervised by Hiroyuki Maeda
CRAZY CLIMBING
SwanCrystal
PowerPC
バンダイゲーム機パーフェクトカタログ
BANDAI GAME CONSOLE PERFECT CATALOGUE
前田尋之・監修
ジーウォーク

監修者プロフィール
前田 尋之（まえだ　ひろゆき）

1972年愛媛県松山市生まれ。1990年徳間書店インターメディアにてパソコンゲーム誌の編集に携わったことがきっかけで多数の出版物の編集・執筆に関わる。その後、1996年にコナミに入社。以後同社退職後も家庭用ゲームソフトをはじめパソコンゲームの開発へと活躍の場を広げている。著書に『家庭用ゲーム機興亡史 ゲーム機シェア争奪30年の歴史』『ホビーパソコン興亡史 国産パソコンシェア争奪30年の歴史』（オークラ出版）、監修に『メガドライブパーフェクトカタログ』（ジーウォーク）など多数。

ツイッターアカウント
@hiropapa00

オフシャルWebサイト「電脳世界のひみつ基地」
新刊情報のほか多数の読み物を逐次掲載!
https://maedahiroyuki.com

ISBN978-4-86717-185-1
C9476 ¥2400E

定価◎ 本体2,400円 +税
雑誌 62913-26

発行日／ 2021年6月24日
発売元／ (株) ジーウォーク